

LE NOUVEAU
Pif
N° 724

8F.

ELLE EST
BONNE,
HERCULE ?

SUPER
DE LA SEMAINE:
LES JEUX
DE L'HIVER

10 PAGES
DE JEUX

+ LE GRAND
JEU DES PISTES

CAPITAINE APACHE
des fables
et des Remingtons

et son gadget
LE FOOT
A SOUFFLE

HEBDOMADAIRE 30^e ANNÉE - 8 F TTC DONT TVA 4% FRANCE. ALGÉRIE : 6 DA. 425 CFA.
ITALIE : 2800 L. LIBYE : 0,800 DL. MAROC : 7 DH. SUISSE : 3 FS. CANADA : \$1,75. ESPAGNE : 165 PTAS.
BELGIQUE : 60 FB. HAÏTI : 9 G. TAHITI : 200 CFP. LA RÉUNION : 11,2 FF. TUNISIE : 700 MILLIMES. 1982

M 2806 - 724 - 8,00 F

Attention, attention à vos blagues la Fête commence!



**DU RIRE
DES JEUX
DES GAGS
et toujours
des jeux
à gagner!**



**IM-S PUBLICATIONS
PIF-GADGET**

126, rue La Fayette
75461 PARIS CEDEX 10.
Tél.: 246.92.25
Téléc: EDIPF 640067 F

Directeur de la publication:
Jean-Claude Le Meur

Rédacteur en chef:
Jean Ollivier

Secrétariat général:
Nicole Marliac

Rédaction:
Jean Ollivier, Roger Lecureux,
Claude Bardavid, Roger Dal,
Jean Pénichon, Pierre Veillé,
Léon Wisznia

Directeur artistique:
Sacha Kleinberg

Réalisation:
Robert Andreucci (Rédacteur
en chef technique),
Gilbert Favne, Michèle Lecreux

Maquette:
Michel Cassou, Carlos Muñoz

Marketing:
Jean Martin (Etudes, gestion)

Commercial:
Marc Monfroy (Ventes N.M.P.P.),
Pierre Sebahoun (Abonnements)
Tél.: 287 97 40 poste 28.

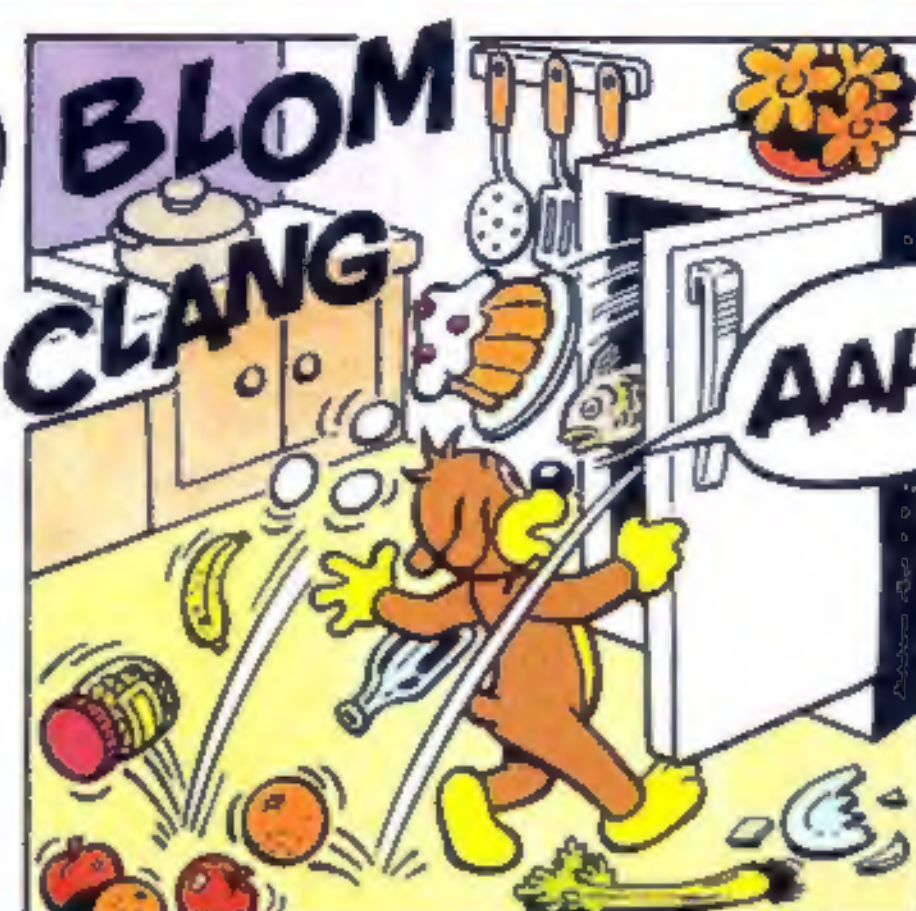
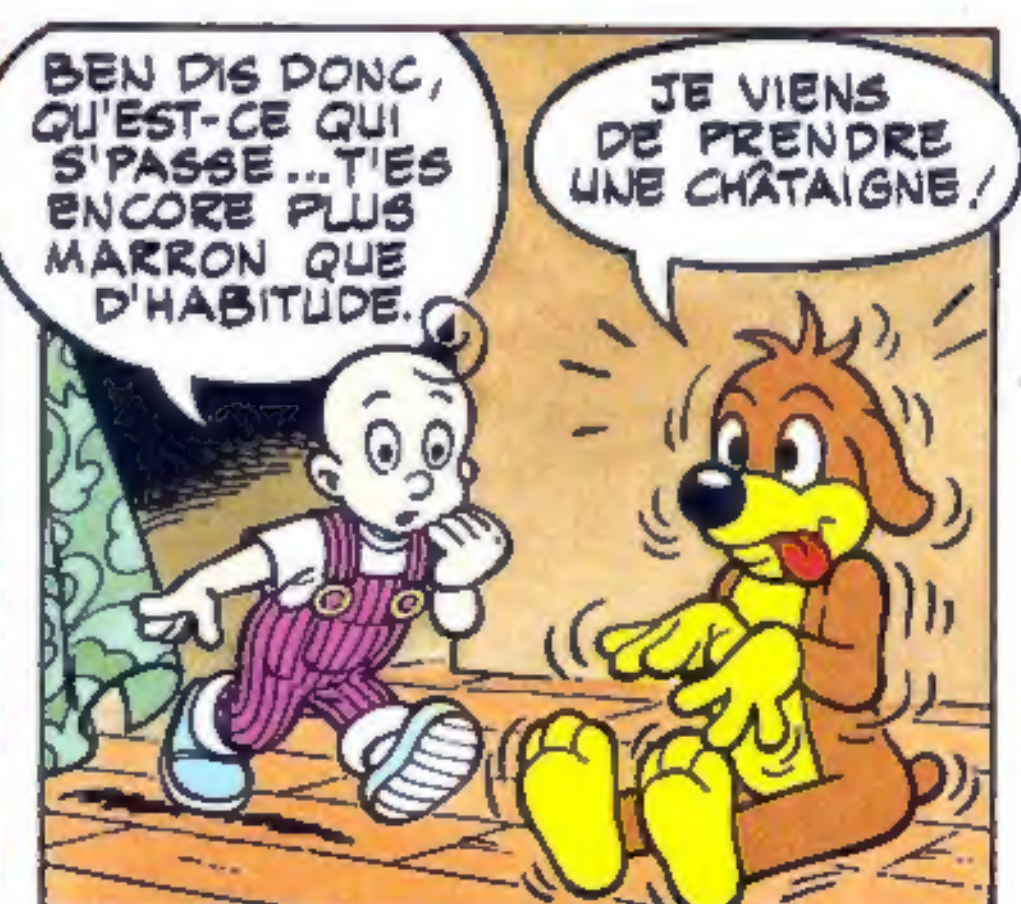
Promotion, relations
extérieures:
Andrée Gigaud

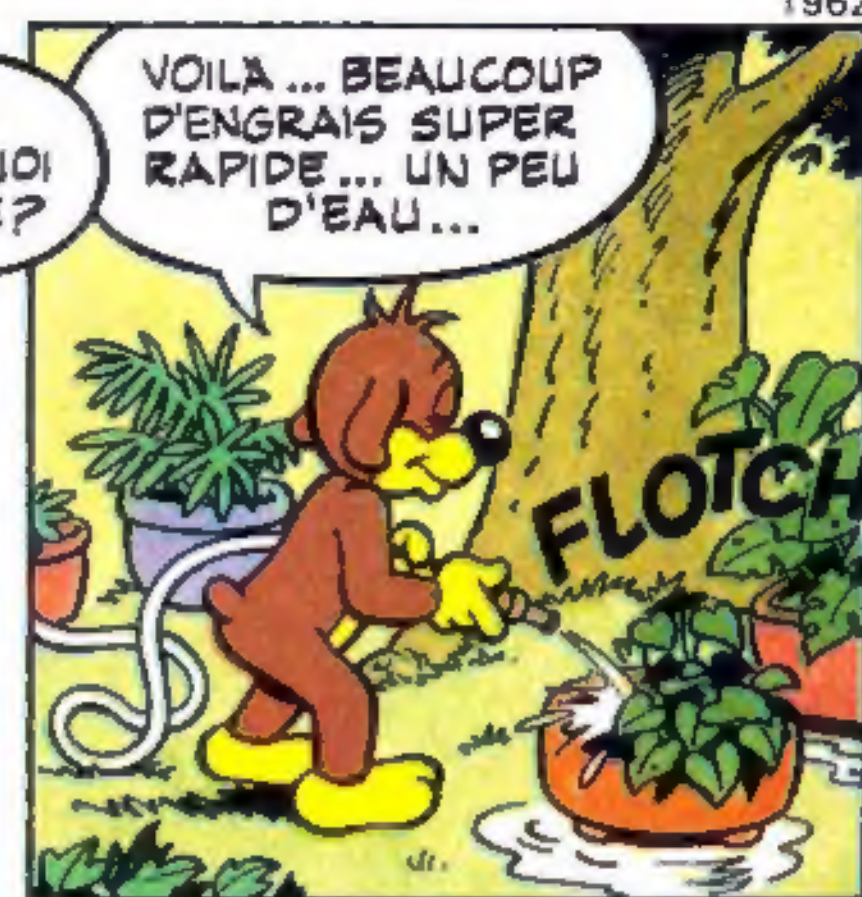
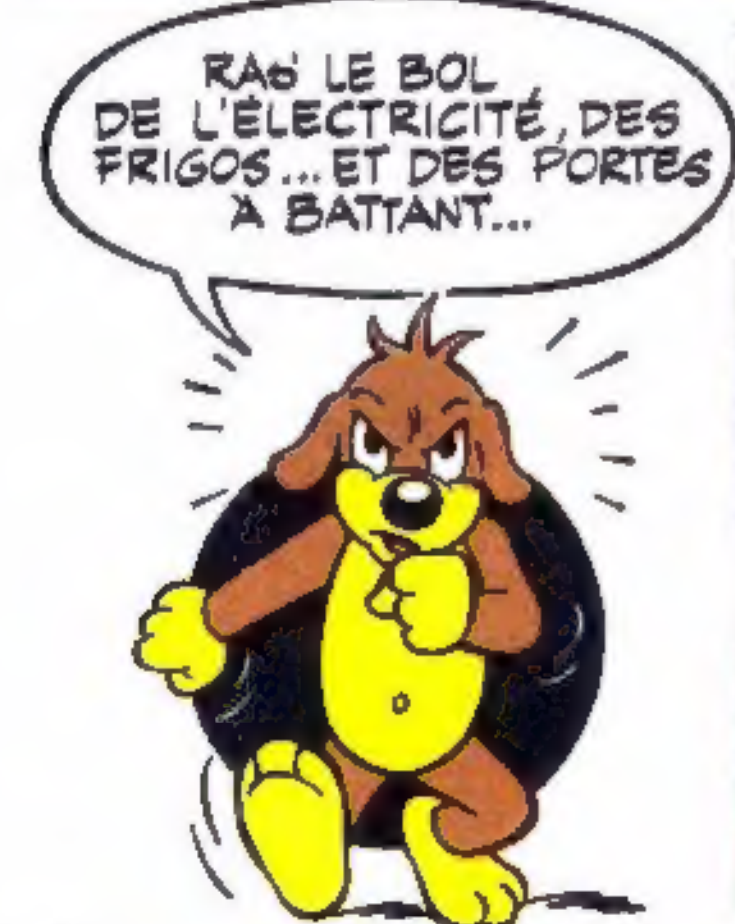
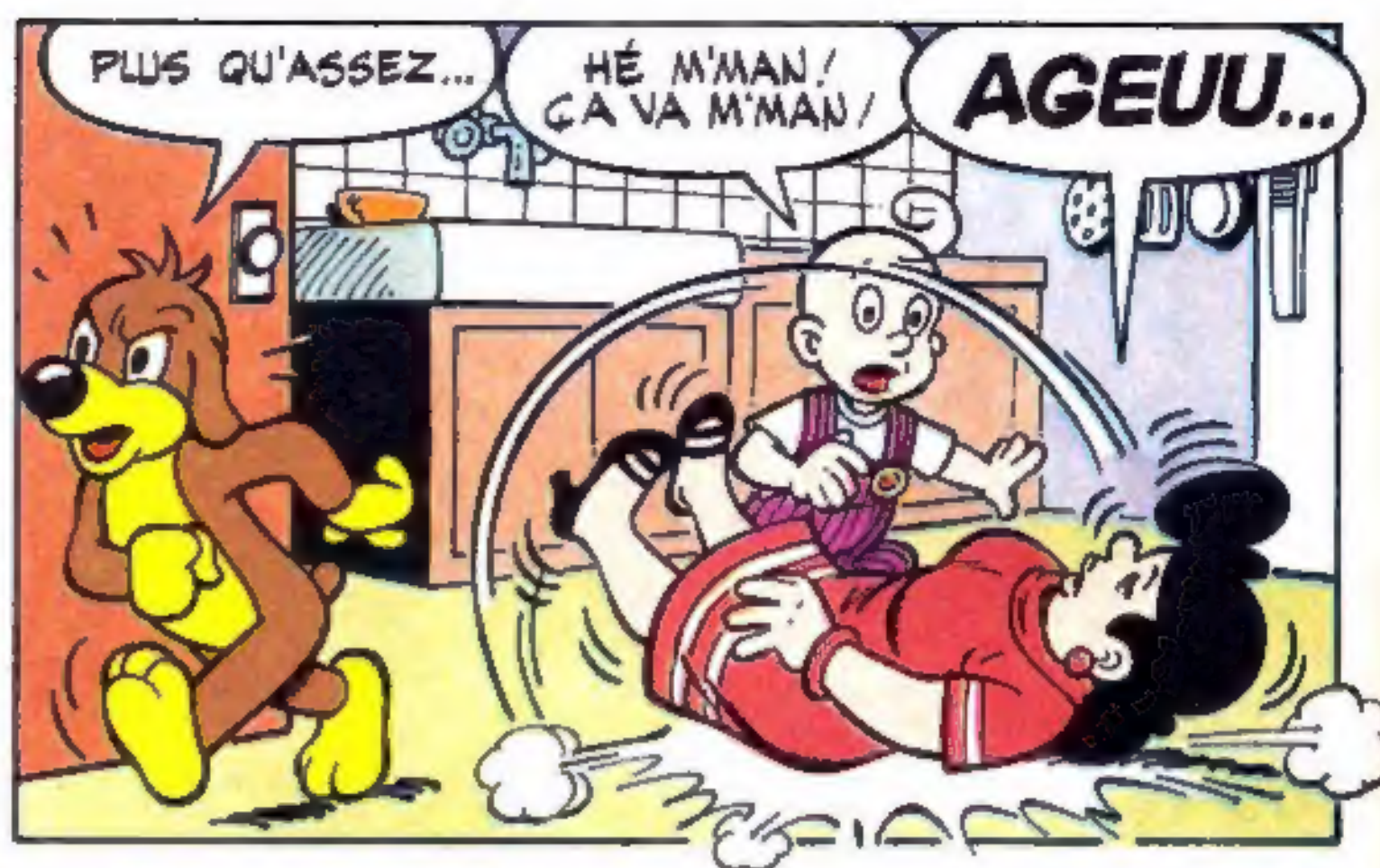
Publicité:
Media-Cosmos-
3, avenue de Madrid-
92521 Neuilly. Tél.: 747.16.00.
Jean-Pierre Soupa (Directeur),
Suzel Messerschmitt
(Chef de publicité)

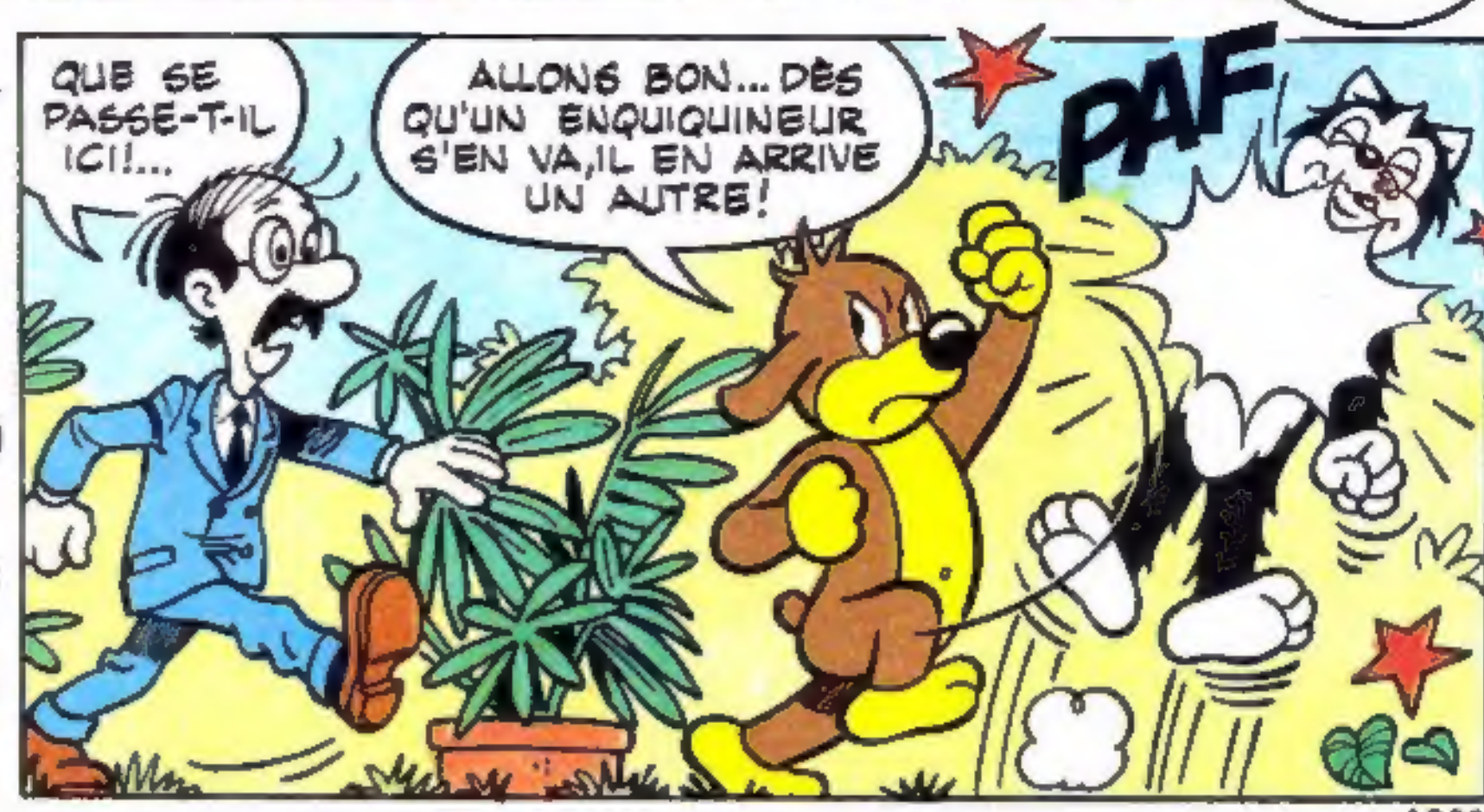


Pif

Retour à la nature

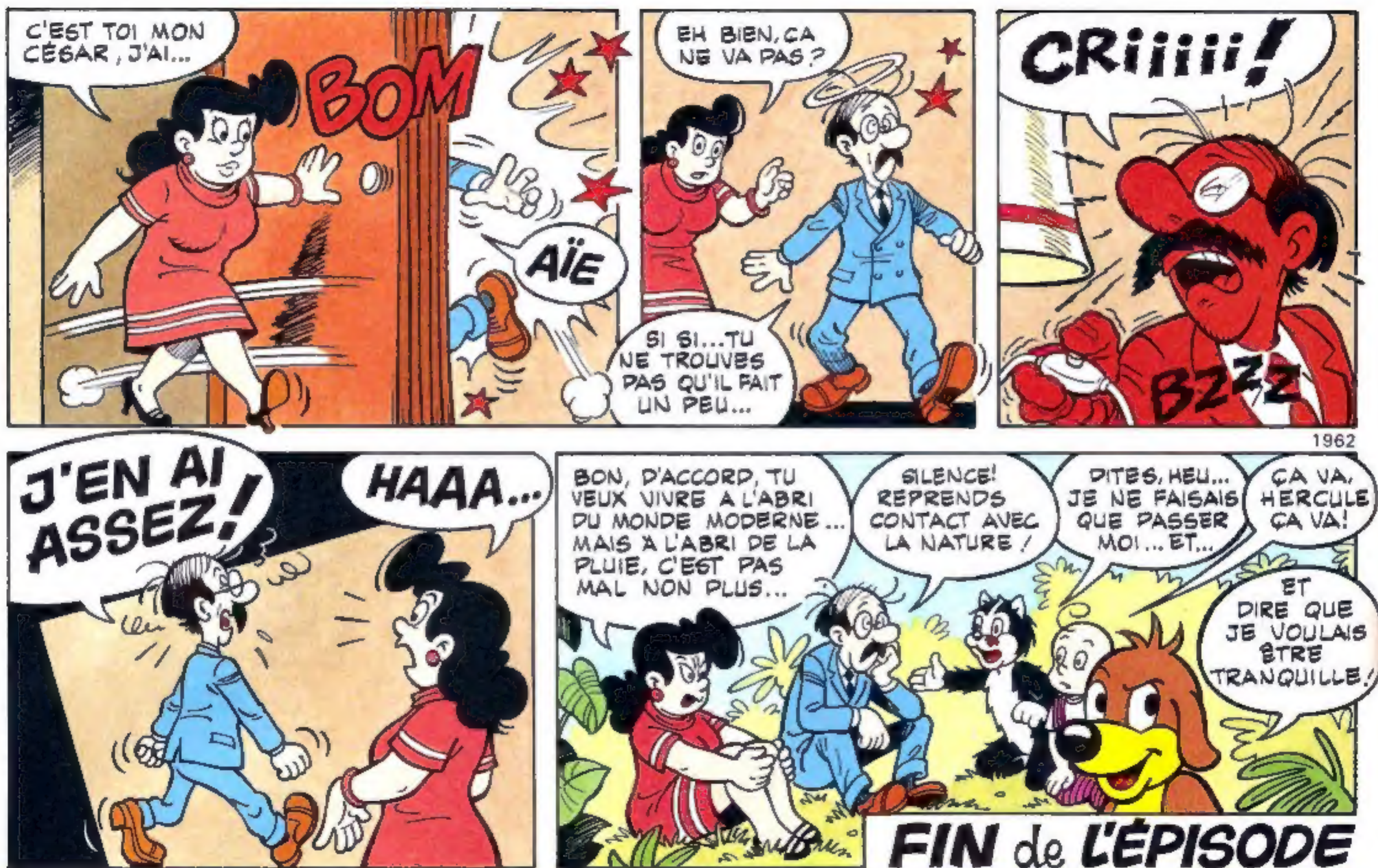






1962





Les E.T. de Matchbox sont arrivés!

va vite les découvrir chez tous les marchands de jouets.

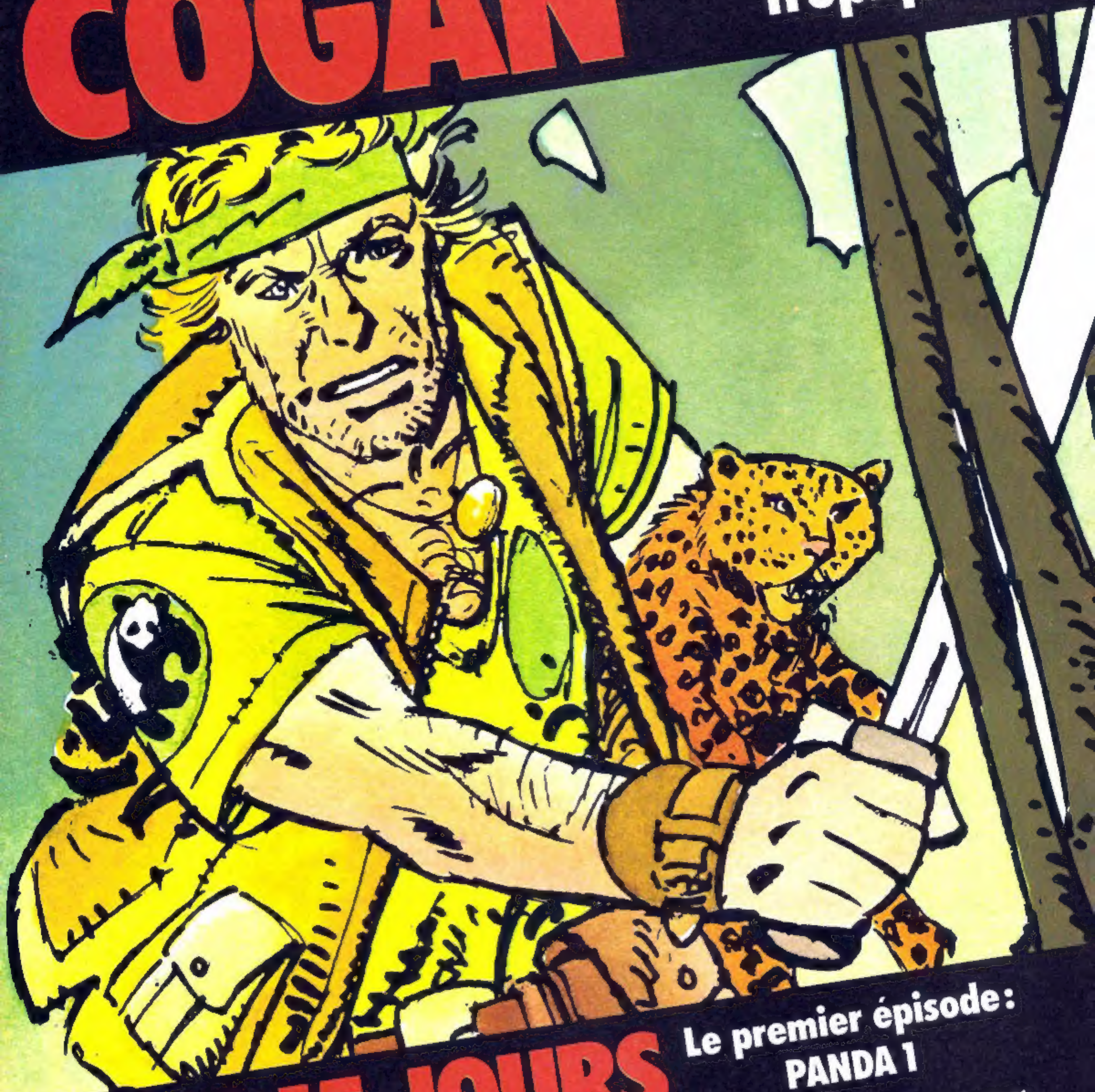
MATCHBOX



E.T. est une marque commerciale de et licenciée par Universal City Studios, Inc. TM Texas Instruments.
1982 Universal City Studios, Inc. Tous droits réservés.

UNE NOUVELLE ET SUPER BD:
COGAN

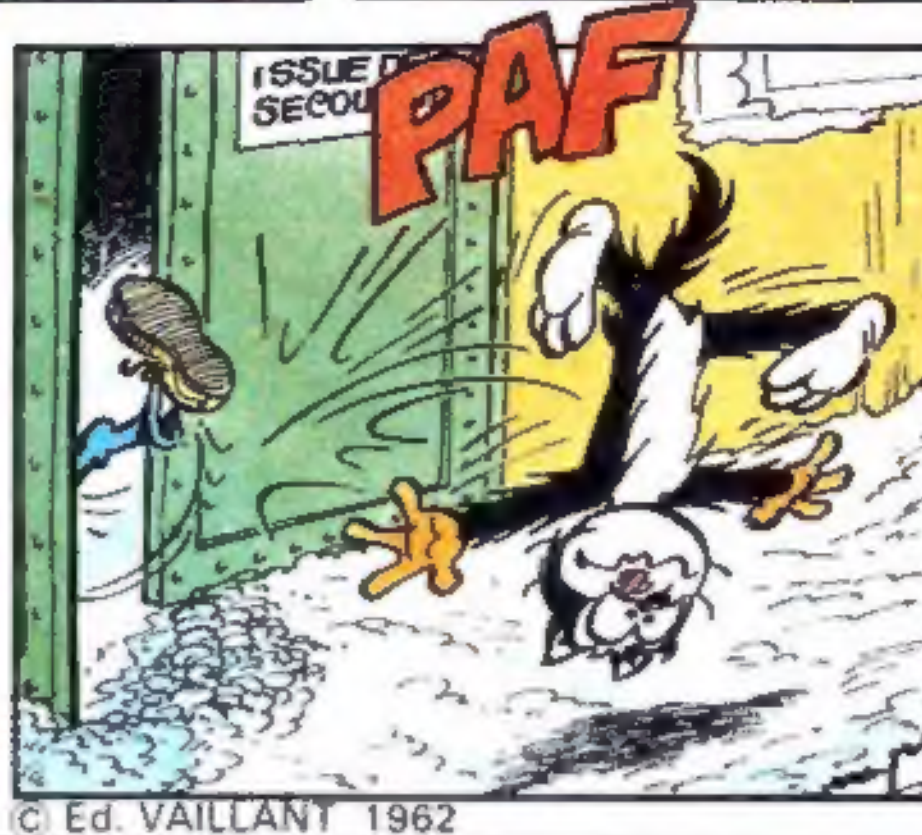
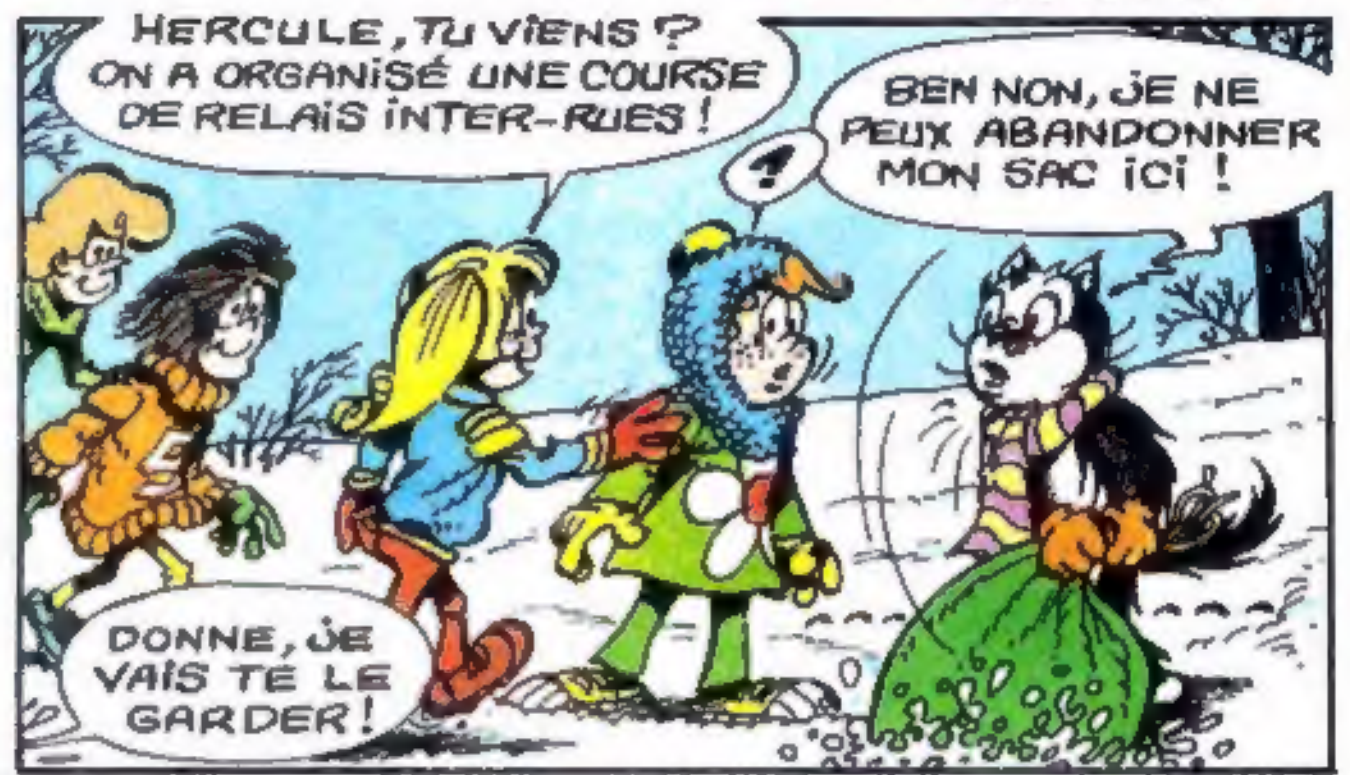
"L'homme des
tropiques"

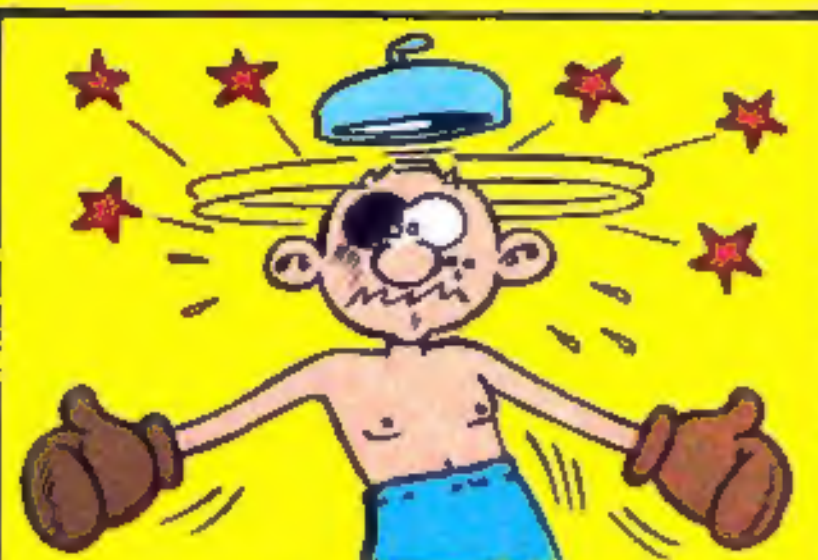


DANS 15 JOURS

Une équipe "à tout casser" se bat pour préserver
la vie sauvage

Le premier épisode:
PANDA 1

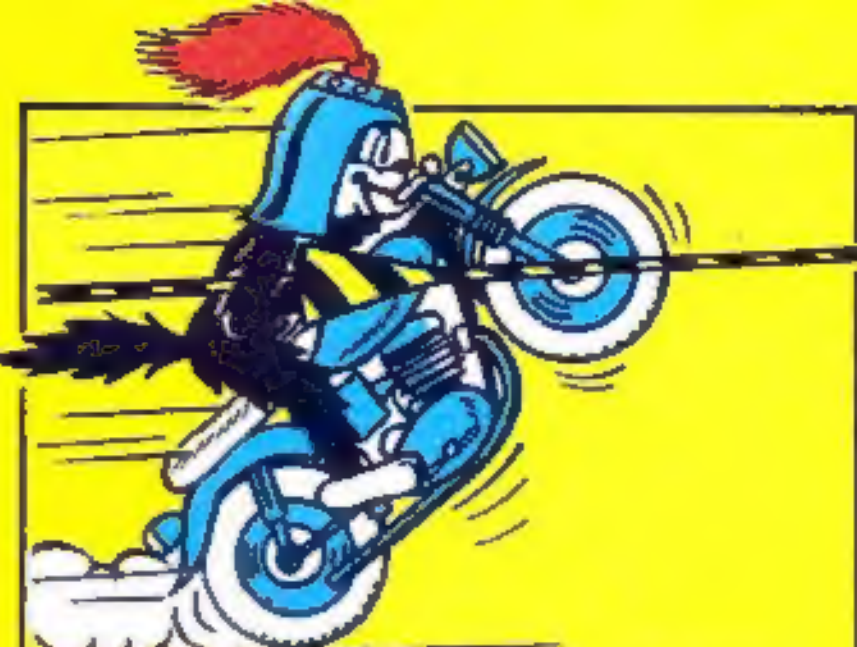




Le journal des découvreurs d'étoiles.

LE PETIT Pif

"PETIT PIF", 126, rue La Fayette B.P. 90 - 75461 PARIS CEDEX 10



Le journal des chevaliers d'aujourd'hui.

LES DORYPHORES MANGENT SALEMENT !

Le doryphore est un insecte dont la taille ne dépasse pas les cinq millimètres, mais qui cause de véritables ravages dans les réserves de nourriture du monde entier. Jusqu'à... il n'y a pas très longtemps, le doryphore était la bête noire des céréaliers, car le doryphore s'installe au cœur des grains de blé, d'orge, de maïs, etc., et il s'en nourrit. La mère doryphore creuse un trou dans le grain et y dépose un œuf.

UN FLÉAU

Dans les pays tempérés comme la France, on peut trouver en moyenne 20 œufs par kilo, soit 1 pour 1 000 grains.

En climat chaud, et notamment dans les pays de famine, on compte jusqu'à 2 000



œufs au kilo... 100 fois plus!

Alors, depuis de nombreuses années, l'homme s'est efforcé de se débarrasser de cet invité vorace et nuisible.

TRAHI PAR LE BRUIT

Récemment, des cher-

cheurs, à Bordeaux, ont mis au point une idée épatante. Elle consiste à amplifier le bruit que font les doryphores quand ils mangent, puisque, quand il mange, le doryphore frotte ses mandibules l'une contre l'autre.

Un amplificateur, relié à

un micro très sensible, permet de repérer le moindre bruit instantanément. Grâce à ces micros espions, on peut détecter 5 doryphores cachés... dans 20 000 grains!

LES DORYPHORES SONT CUITS...

Mais détecter n'est pas suffisant, il faut ensuite les tuer. Deux procédés sont à l'étude :

Le choc thermique, qui consiste à chauffer les grains au moyen de micro-ondes à 180 degrés, et à cuire les doryphores dans les grains.

Le choc gazeux, qui consiste à conserver les grains sous atmosphère gazeuse pour les empêcher de respirer.

Quelle que soit la solution, c'est une bonne nouvelle pour les enfants affamés du Sahel ou d'ailleurs.

PIF-INFO

TROUVE PLUS LONG... EN COR !



Arthur Lamy, c'est l'homme qui souffle tout au bout du cor le plus grand des Alpes... 18 mètres! Vous ne le voyez pas, mais il a du souffle, l'Arthur!

LA BULLE DE PIF

AVEC LE "SUPER-JEUX SPORTS D'HIVER" DE CETTE SEMAINE, JE VOUS PROPOSE D'AFFRONTER LA NEIGE, LE FROID ET LE VERGLAS, EN RESTANT BIEN AU CHAUD SOUS VOS COUVERTURES ! SEULEMENT, PAS QUESTION DE S'EMMÊLER LES CRAYONS DANS LES PYLÔNES, IL Y FAUT DES REFLEXES, ET MÊME DE LA REFLEXION... DE VRAIES QUALITÉS DE PIFOPHILES, NON ?!





LES COUPS DE CŒUR DE CLAUDE

♥ J'aime un peu
♥♥ J'aime beaucoup
♥♥♥ J'aime passionnément

Celui qui n'avait jamais vu la mer

♥♥ De J.M.G. Le
Clézio. Folio-Ju-

nior.
Un matin, ses camarades de pension découvrent son lit vide : Daniel a disparu ! il est parti vers la mer... Une étrange histoire d'amour entre un garçon et l'océan, par un grand écrivain de notre époque. (À partir de 11-12 ans.).



Petit-Point et ses amis

♥♥ D'Erich Kästner.
Hachette, Bi-

bliothèque Verte.
Les espiègleries d'une fille de 10 ans, sympa, extravagante, et qui n'a pas la langue dans sa poche...



Essuie la vaisselle

♥♥♥ De Kurt Bau-
mann, illustrée
par Michaël Foreman.
Folio-Benjamin.

Micha n'a pas, mais alors pas envie, d'aider son papa à essuyer la vaisselle ! Papa menace, Micha répond, et de menaces en menaces, tous les deux sont entraînés dans un délire de mots et dans les situations les plus folles. Un très grand "petit livre", pour les plus jeunes

LE 25 MILLIONIÈME CUBE

Il y a quelques mois, les responsables de l'entreprise qui fabrique le Rubick's cube, dans la banlieue de Budapest en Hongrie, ont glissé dans un emballage un certificat signé par l'inventeur, M. Erno Rubick, et attestant qu'il s'agissait du 25 mil-

lionième exemplaire ! Hasard des expéditions..., ce cube exceptionnel est arrivé à Evreux et il a été acheté par Christophe Graindorge, ancien lecteur de Pif.

(De notre correspondant dans l'Eure.)

LA RENCONTRE INSOLITE D'UN HÉRISSON ET D'UNE BROSSE



Le porc-épic, c'est SPIKE. Chemin faisant, il a rencontré une brosse à linge. Qui se ressemble

s'assemble. Un détail : SPIKE est myope comme une taupe...

TRUC

L'ANTI- TIMBRES- COLLÉS

De C. Munose (Paris).
« Zut !, deux de tes timbres de collection sont collés entre eux ! » Colle-les donc au congélateur ! Ils s'y décolleront, et de plus leur colle en sortira intacte.



ET TON ADRESSE !

Le meilleur truc que je connaisse pour être sûr de recevoir une réponse aux lettres que vous

m'envoyez, c'est de ne pas oublier d'y écrire votre adresse !

PIF

BIGTRAK : LE TRACTEUR DE L'AN 3000

Véhicule à microproces-
seur et mémoire intégrés,
entièrement programma-
ble, Bigtrak obéit à 16 ins-

tructions (marche-avant,
arrière, virages divers et
tir du rayon laser...). Dom-
mage, c'est cher : 645 F !

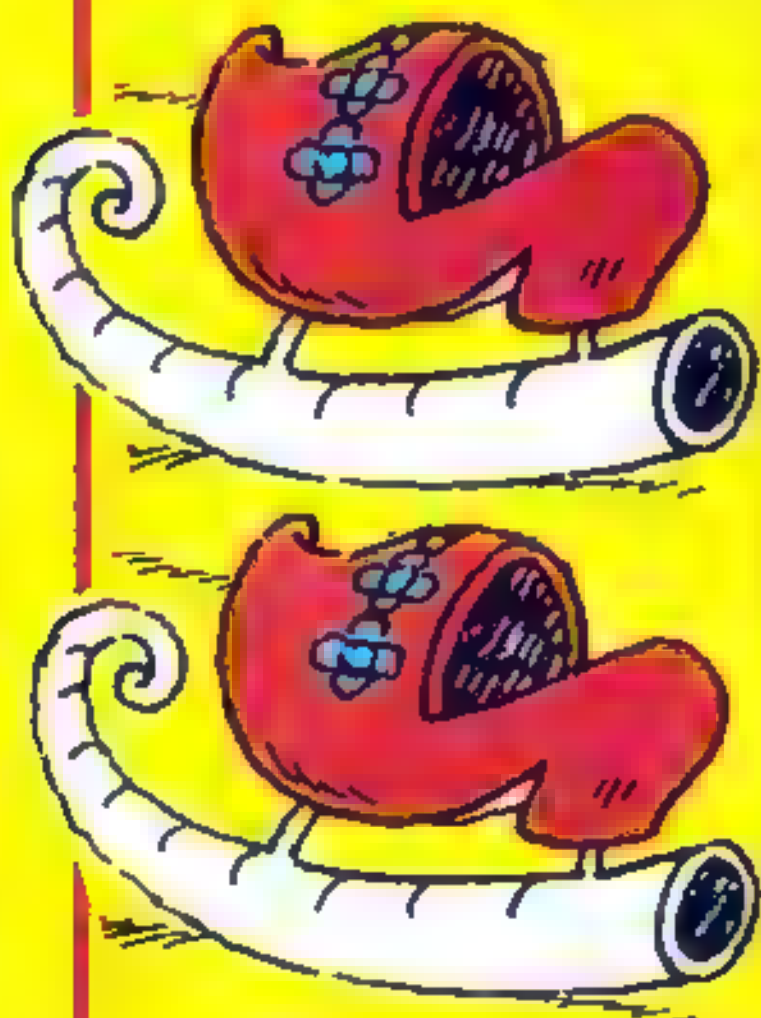


Jouet
électronique

LES DÉBUTS DU PATIN À GLACE

Je suis un fan de ski et de patin à glace. Aussi, ai-je été très intéressée par ton Maxi-Doc (Pif n° 721): *Ça glisse! Ça vole!...* Peux-tu me donner quelques détails sur les débuts du patinage?

J. Laufer (Ivry).



Le patinage sur glace ne date pas d'hier. On le pratique depuis des siècles dans les pays nord-européens - Scandinavie, Allemagne, Hollande (mais aussi France). Les lames des patins sont d'abord en os, et on les fixe sur des semelles de bois. Puis, au XVII^e siècle, apparaissent les premières lames métalliques. Les premiers patins à lame d'acier sont américains et datent de 1850. Il faut attendre 1896 pour voir se disputer le 1^{er} championnat du monde et 1924 pour que le patinage sur glace soit reconnu comme discipline olympique.

CINÉMA PAR ORDINATEUR

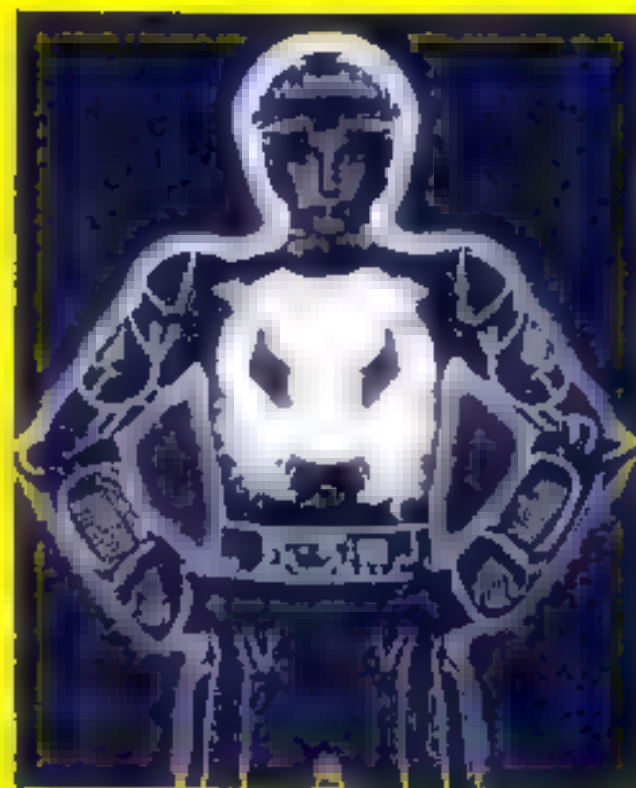
Je viens de voir le film *Tron*. J'avoue ne pas avoir aimé. Mais j'ai entendu dire que ce film a été entièrement fait par un ordinateur. Est-ce vrai?

M. Pettilo (Paris).

Le film *Tron* (électRONique) est en réalité un dessin animé utilisant, en partie, l'ordinateur. Il n'est donc pas exact de dire que ce film a été entièrement réalisé par un ordinateur. Quinze

minutes seulement du film peuvent prétendre à ce titre de gloire... Le reste du film consiste en une animation mélangeant les images réelles (comme dans les films « normaux »), les images électroniques (comme celles des jeux-vidéo) et les effets spéciaux (trucages en tout genre). Pour une seconde d'image, il a fallu, quelquefois, aux opérateurs, peintres, dessinateurs, anima-

teurs et informaticiens qui ont réalisé ce film, une semaine de travail!



DEUX FANS DE POPEYE

Je suis fou de Popeye! D'ailleurs, je me suis mis aux épinards. Alors, s'il te plaît, Pif, remets-nous bien vite un nouveau *Festival Popeye*. Tût! Tût!!!

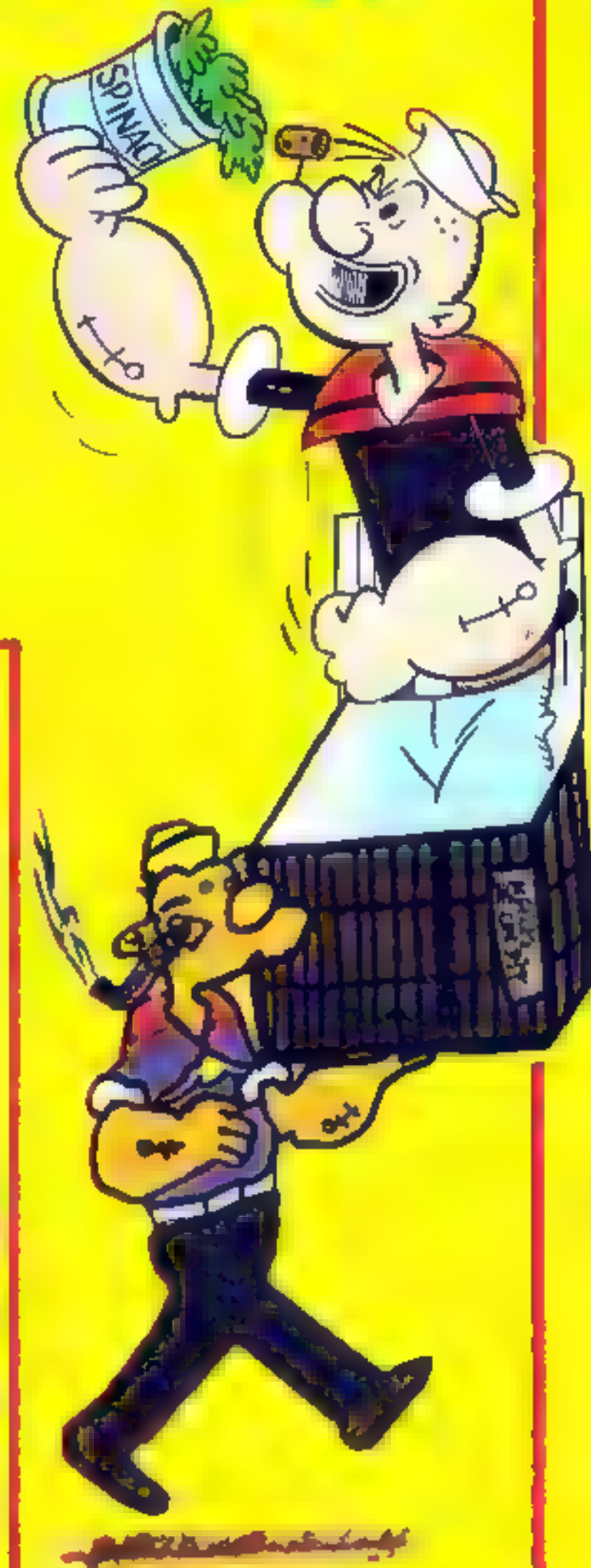
L. Flendre (Roubaix).

Moi et mes copains (on est 17 en tout!), on pense, nous aussi, fonder un Club Pif. En attendant, je t'envoie

un dessin (non recopié!) de mon héros favori, Popeye!

Pierre Ferlet (Auch).

Popeye a fait des ravages chez les pifos. Au bout de deux festivals, vous dites: « ENCORE! »... Je vous ai entendus, et croyez-moi, on n'en a pas fini de « Popeyer » dans ce journal! Tût! Tût!!!



LA MODE AU MOYEN ÂGE

Tu devrais nous donner des informations sur le Moyen Âge et sur les couleurs de la mode en ce temps-là, car c'est mon époque préférée.

E. Lacroix (Matignon).

Dure époque, où ne choisit pas sa couleur qui veut: le roi de France s'habille de rouge et sa cour de noir; les paysans s'habillent en bleu, les

enfants de moins de sept ans, en blanc; le jaune signale les gens de guerre et le bleu ciel, les jeunes filles.



ES-TU FARFELU ?

13 QUESTIONS-TESTS POUR MIEUX TE CONNAÎTRE

Entraînement
à la grande campagne
"Farces et Attrapes"
1983!

Farfelu... farfelu, un mot dont le dictionnaire ignore l'origine. (Ça commence bien!) Le mot farfelu est d'emblée complètement farfelu. Et un farfelu, on sait bien ce que c'est. C'est quelqu'un qui va transformer trois fois rien en une énorme loufoquerie, quelqu'un qui nage dans la fantaisie et qui s'amuse à tremper ses tartines d'exubérance dans un bol d'imprévu, tous les matins. Alors, OUI ou NON? L'es-tu?!

1^{re} QUESTION

J'aime bien m'entraîner devant la glace à faire d'affreuses grimaces.

OUI	NON
-----	-----

2^e QUESTION

Je fais des blagues qui font rire tout le monde, pour me rendre intéressant, même si cela m'attire des ennuis.

OUI	NON
-----	-----

3^e QUESTION

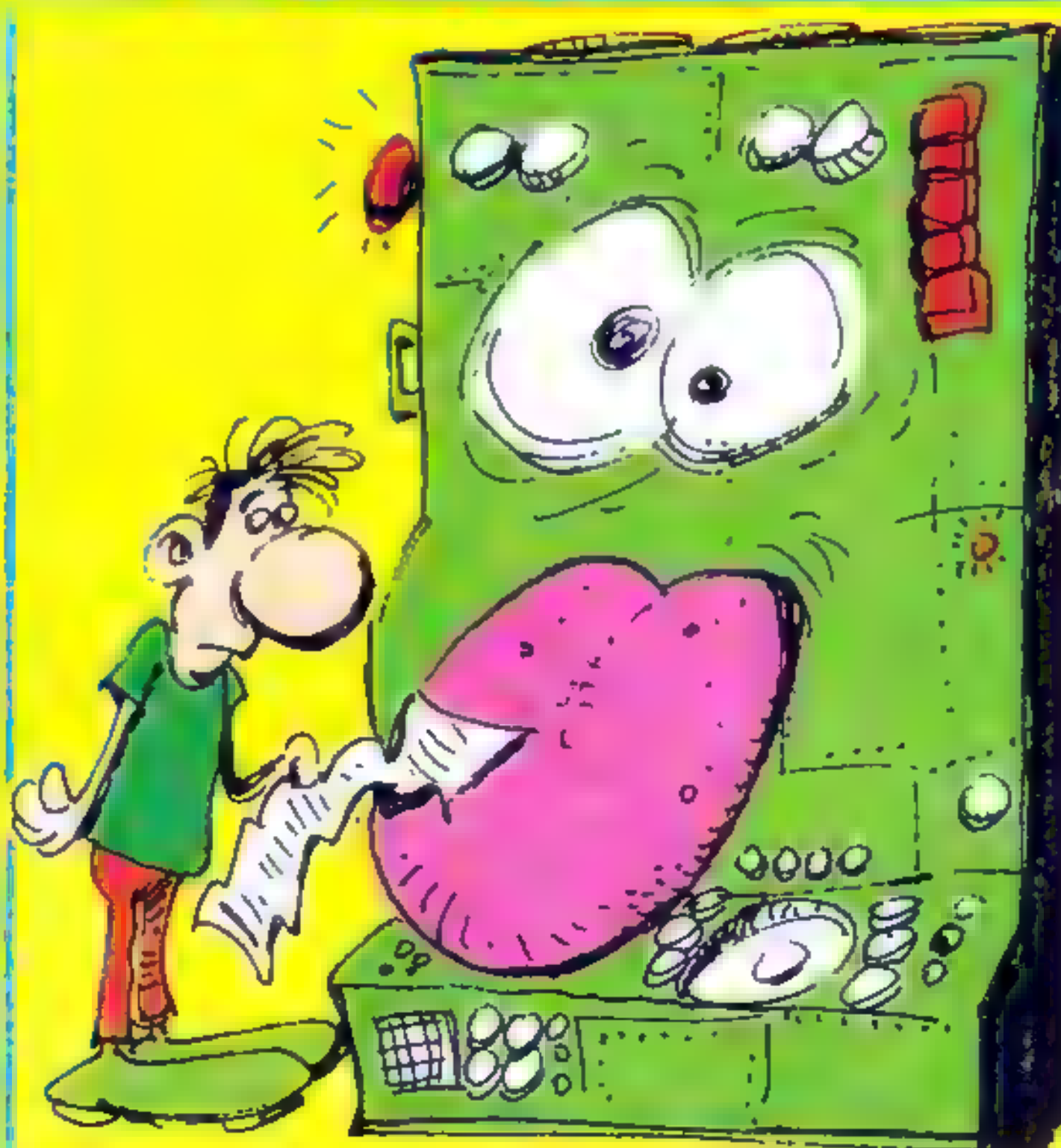
Quand je fais quelque chose, j'ai toujours des raisons sérieuses pour le faire.

OUI	NON
-----	-----

4^e QUESTION

Il m'est arrivé de porter volontairement des chaussettes différentes.

OUI	NON
-----	-----



5^e QUESTION

Il m'arrive parfois d'éclater de rire sans raison valable.

OUI	NON
-----	-----

6^e QUESTION

Quand une personne me demande son chemin, je m'amuse systématiquement à parler une langue incompréhensible.

OUI	NON
-----	-----

7^e QUESTION

J'aime bien marcher à reculons dans la rue.

OUI	NON
-----	-----

8^e QUESTION

Je ne laisse jamais passer

le 1^{er} avril sans faire des farces aux amis.

OUI	NON
-----	-----

9^e QUESTION

Quand j'envoie des cartes postales, je choisis des paysages plutôt que des sujets amusants.

OUI	NON
-----	-----

10^e QUESTION

Je choisis mes amis parmi ceux avec lesquels on rigole le mieux et le plus souvent.

OUI	NON
-----	-----

11^e QUESTION

Ça ne me plaît pas du tout

d'être vêtu comme tout le monde.

OUI	NON
-----	-----

12^e QUESTION

J'aime bien collectionner des objets bizarres.

OUI	NON
-----	-----

13^e QUESTION

Je trouve que la plupart des farces et attrapes sont ridicules et malfaisantes.

OUI	NON
-----	-----

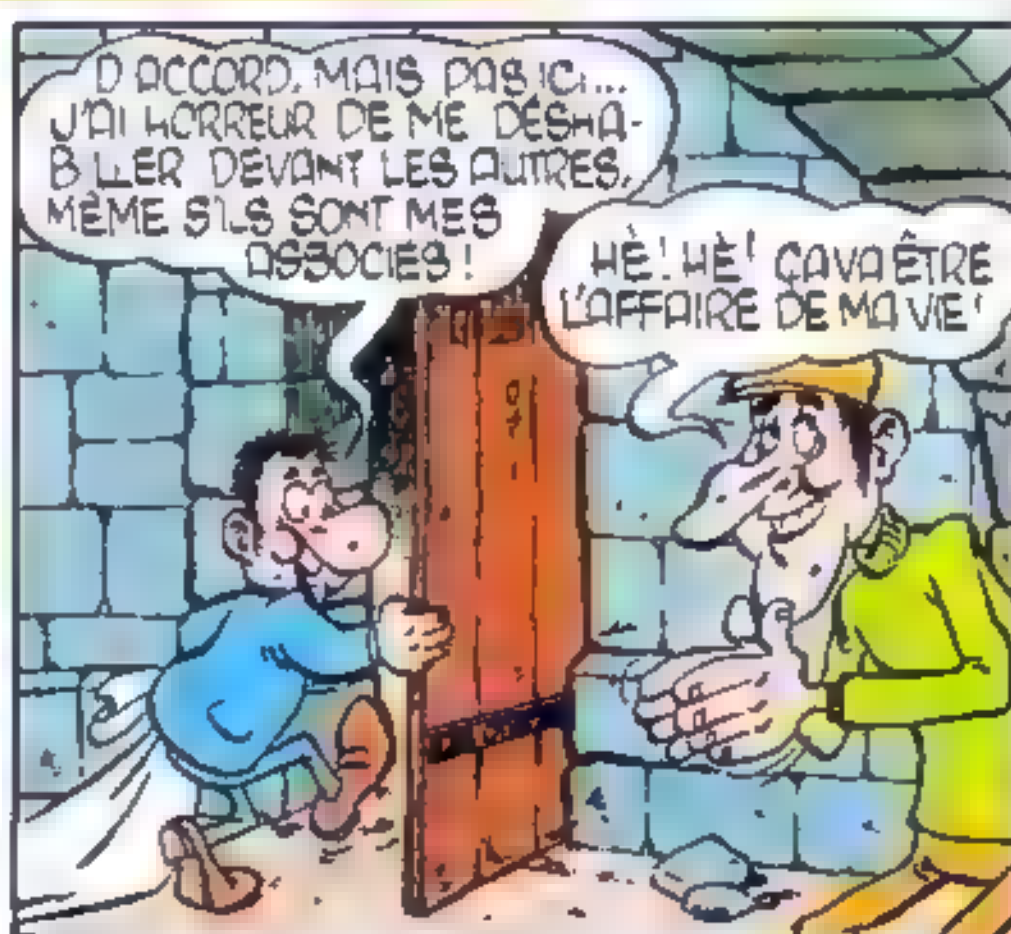
RÉSULTAT DU TEST

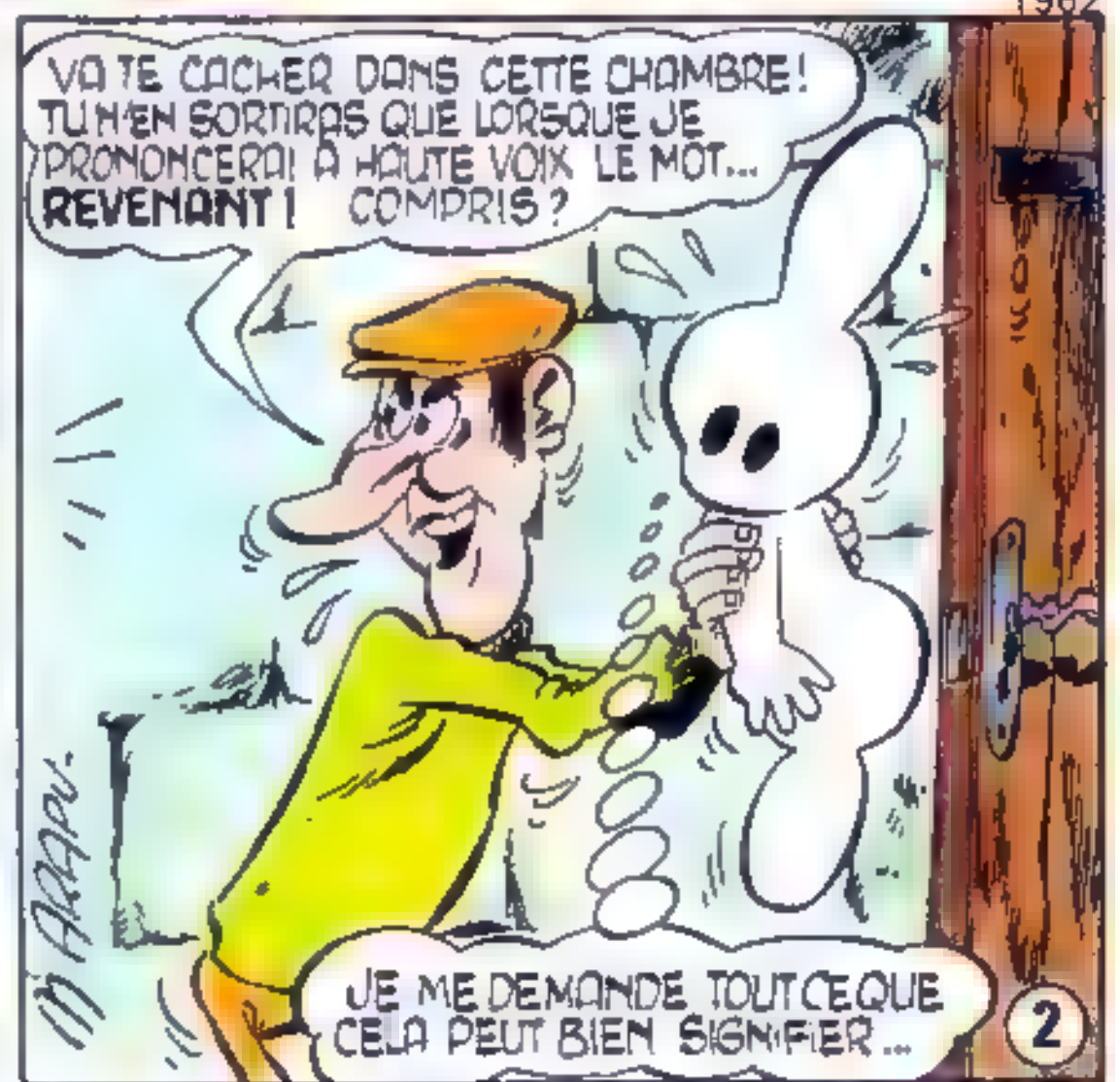
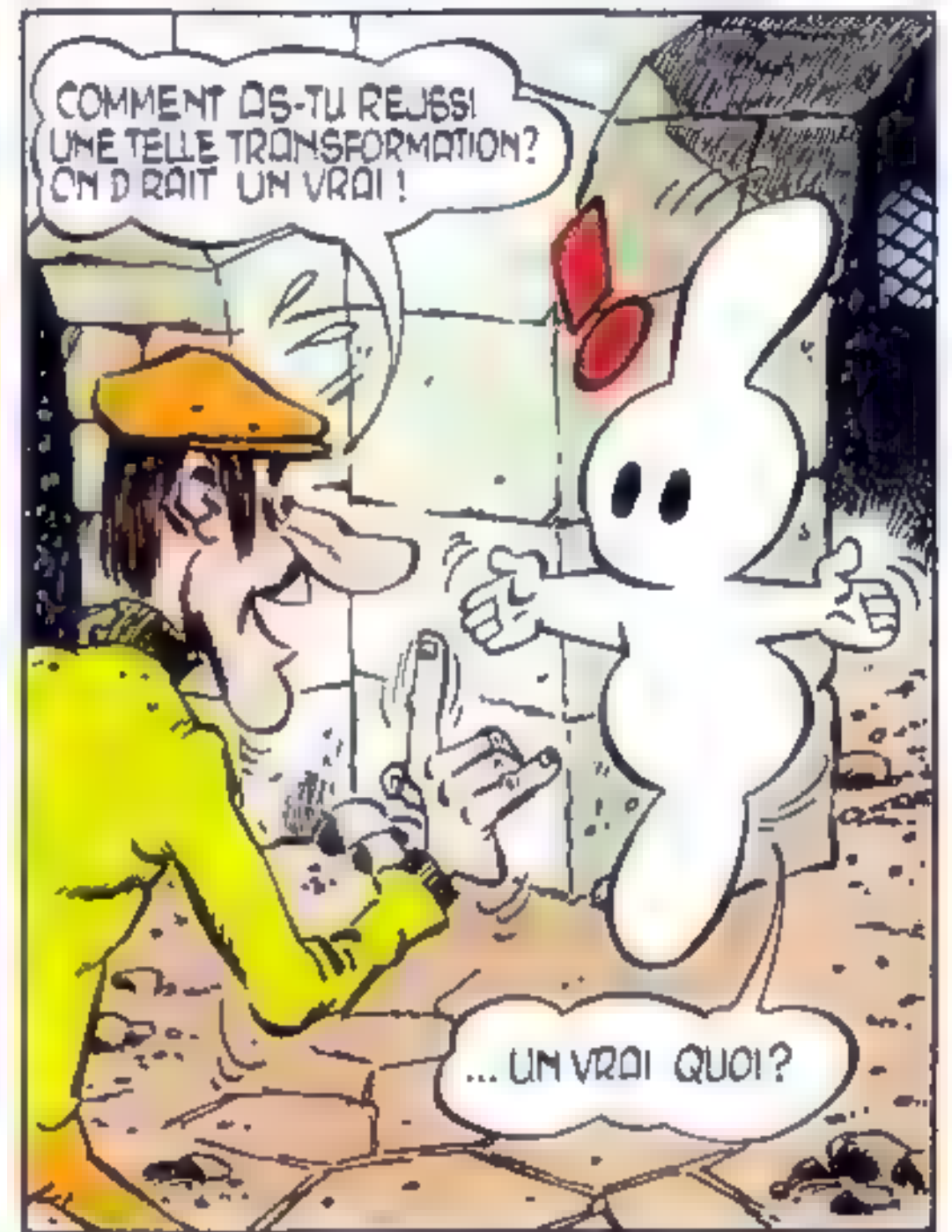
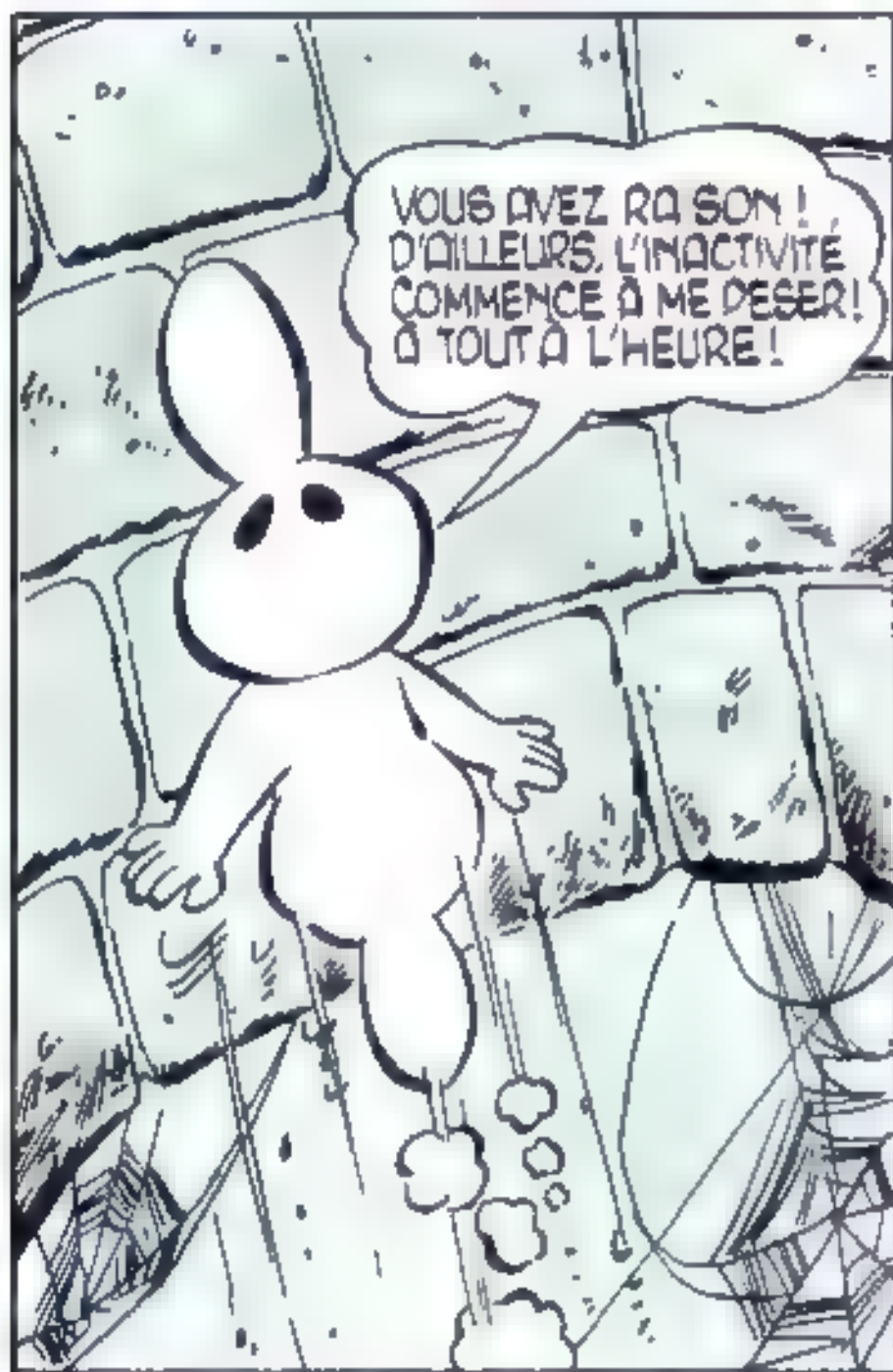
Compte 1 point chaque fois que tu as répondu OUI à l'une des questions suivantes : 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 12. Compte 1 point également pour NON à : 3, 9, 13. Fais le total de tes points et renverse la page pour voir ce que ton total veut dire.

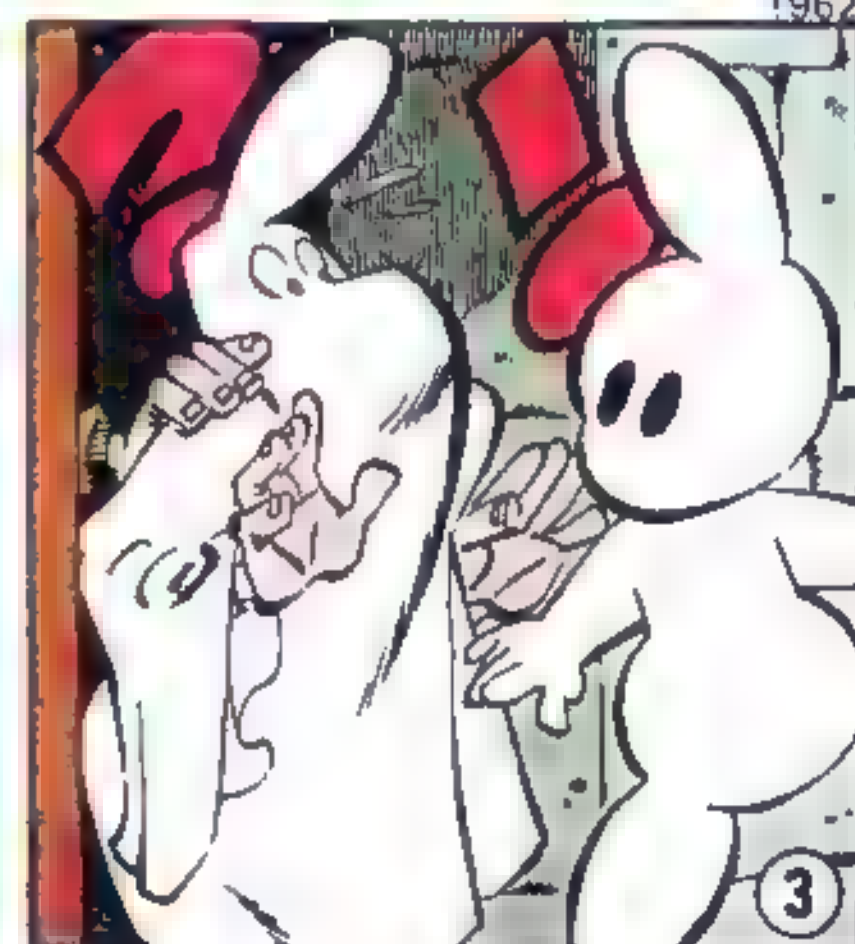
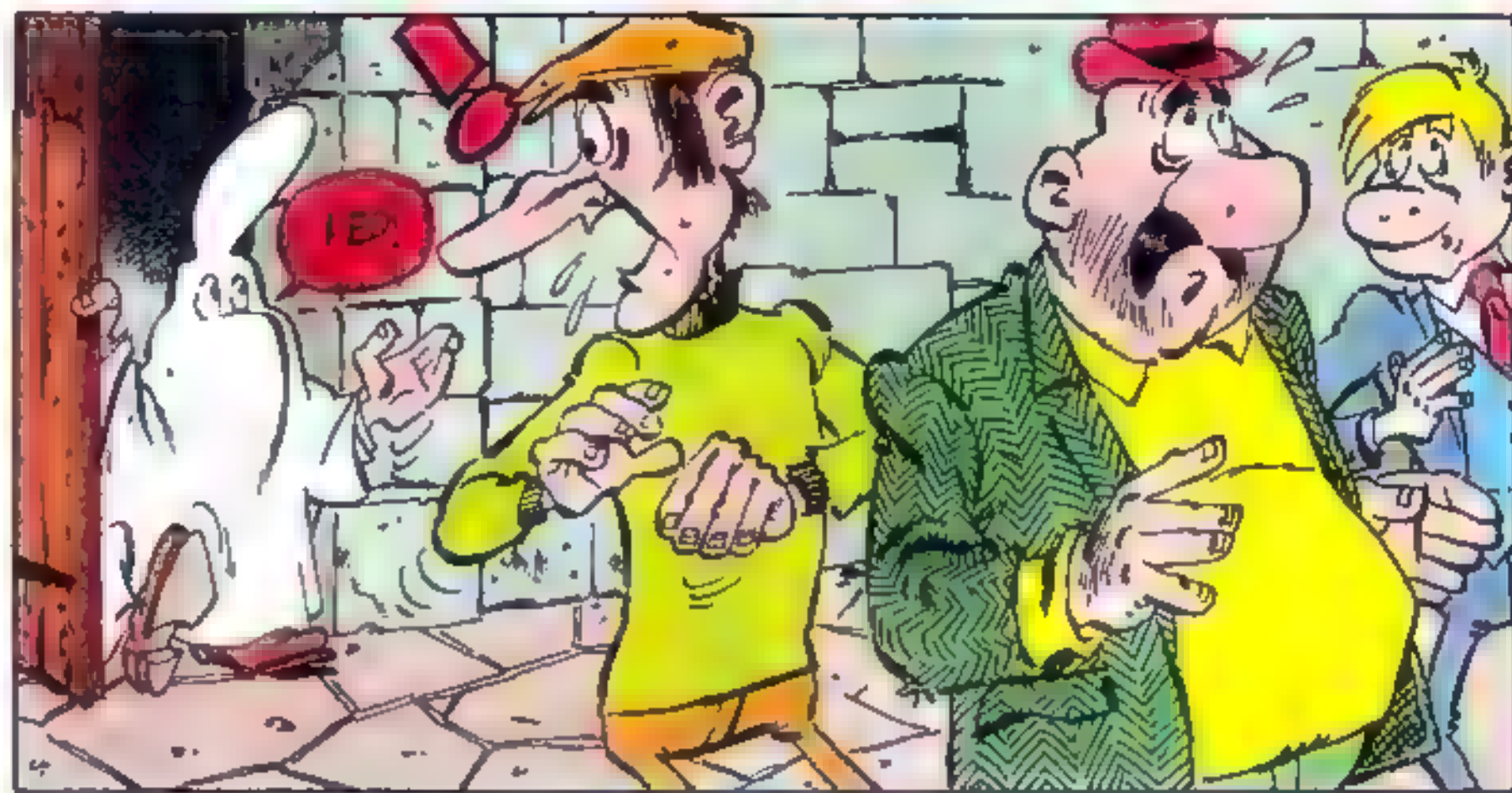
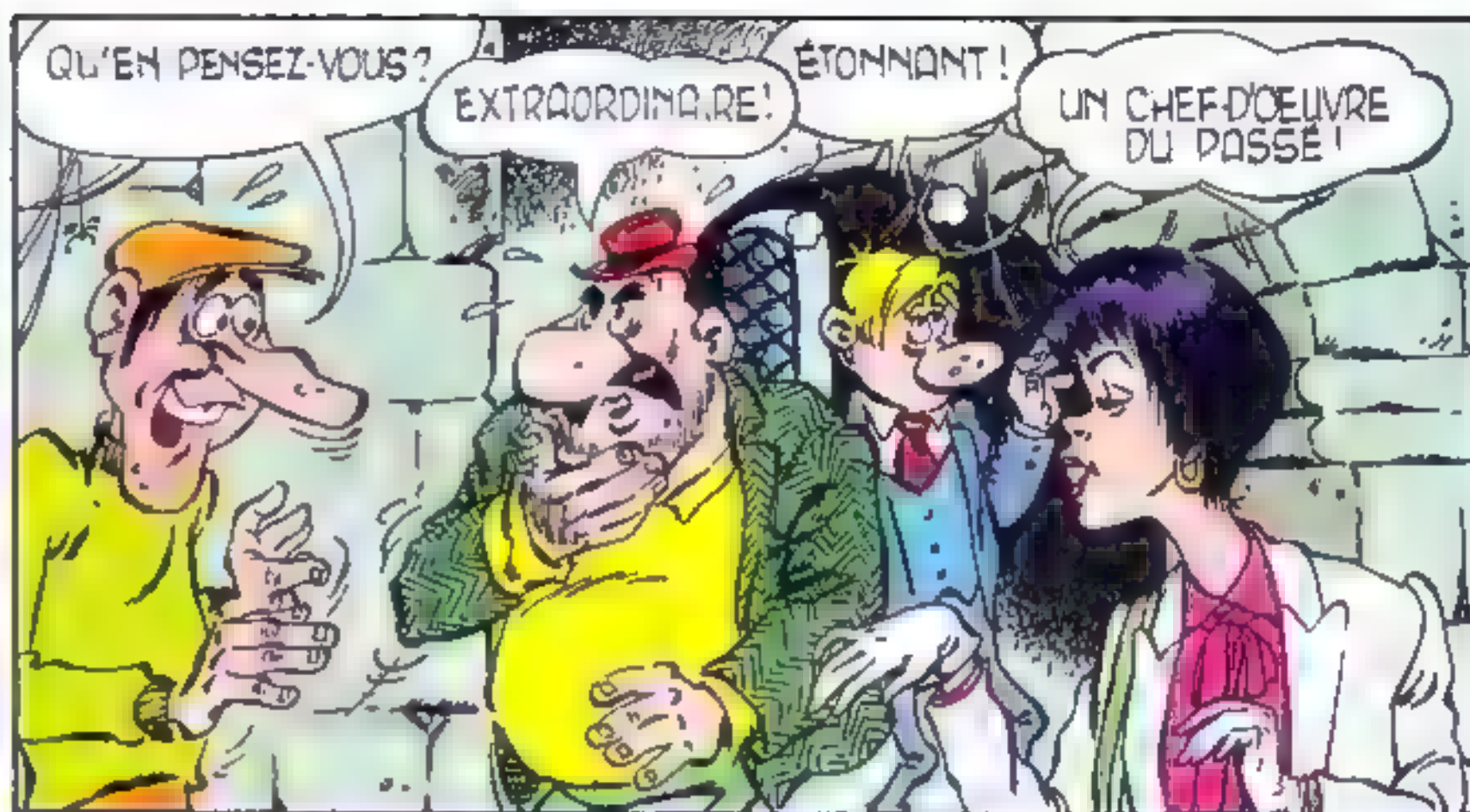
Si tu as plus de 9 points : tu es fantas-
tiste, mais prudent. Tu ne man-
ques pas d'imagination, tu es
même ce qu'on appelle un origi-
nal, quelqu'un qui n'aime pas
faire comme les autres. Pourtant,
tu sais rester sérieux quand c'est
nécessaire.
Entre 5 et 8 points : tu es fantas-
tiste, mais prudent. Tu ne man-
ques pas d'imagination, tu es
même ce qu'on appelle un origi-
nal, quelqu'un qui n'aime pas
faire comme les autres. Pourtant,
tu sais rester sérieux quand c'est
nécessaire.
Moins de 5 points : tu es un
« bonnet de nuit » ou pire : un
rabat-joie! Il y a même certains
moments où tu deviens franche-
ment ennuyeux! Détends-toi,
apprends à rire et à faire rire, et
tu verras, tout va de toi, on ne
t'en amusera que davantage.

Arthur

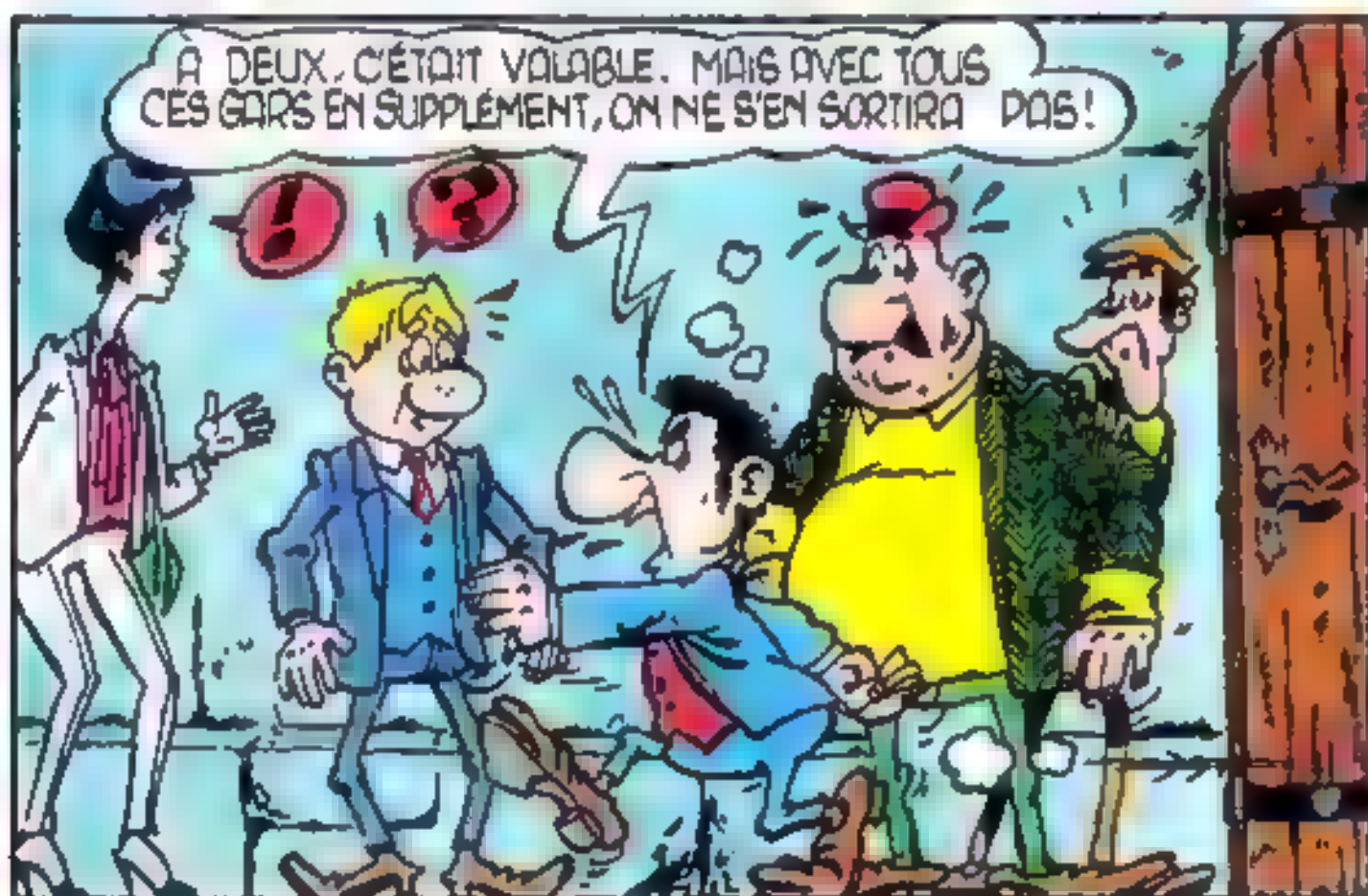
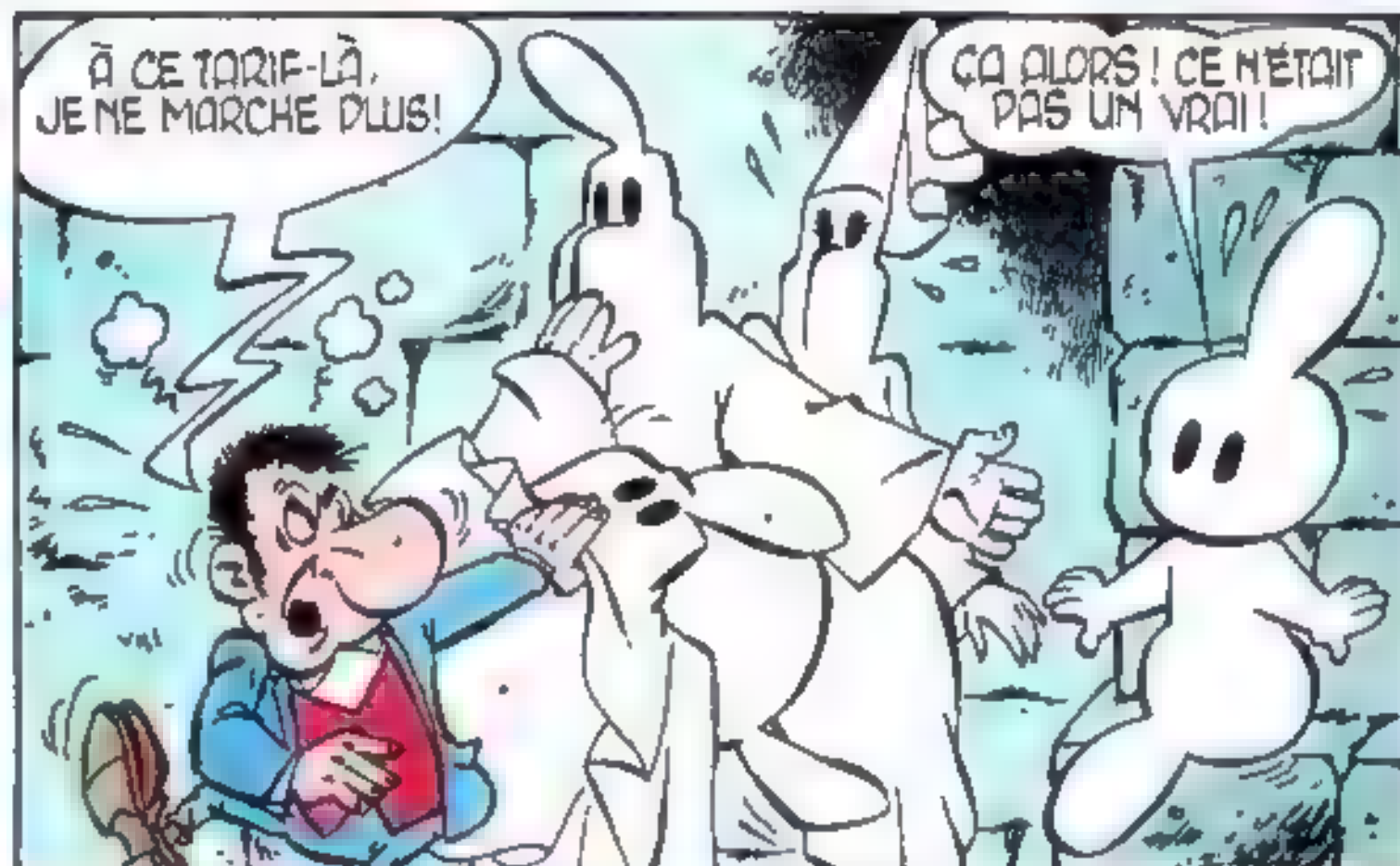
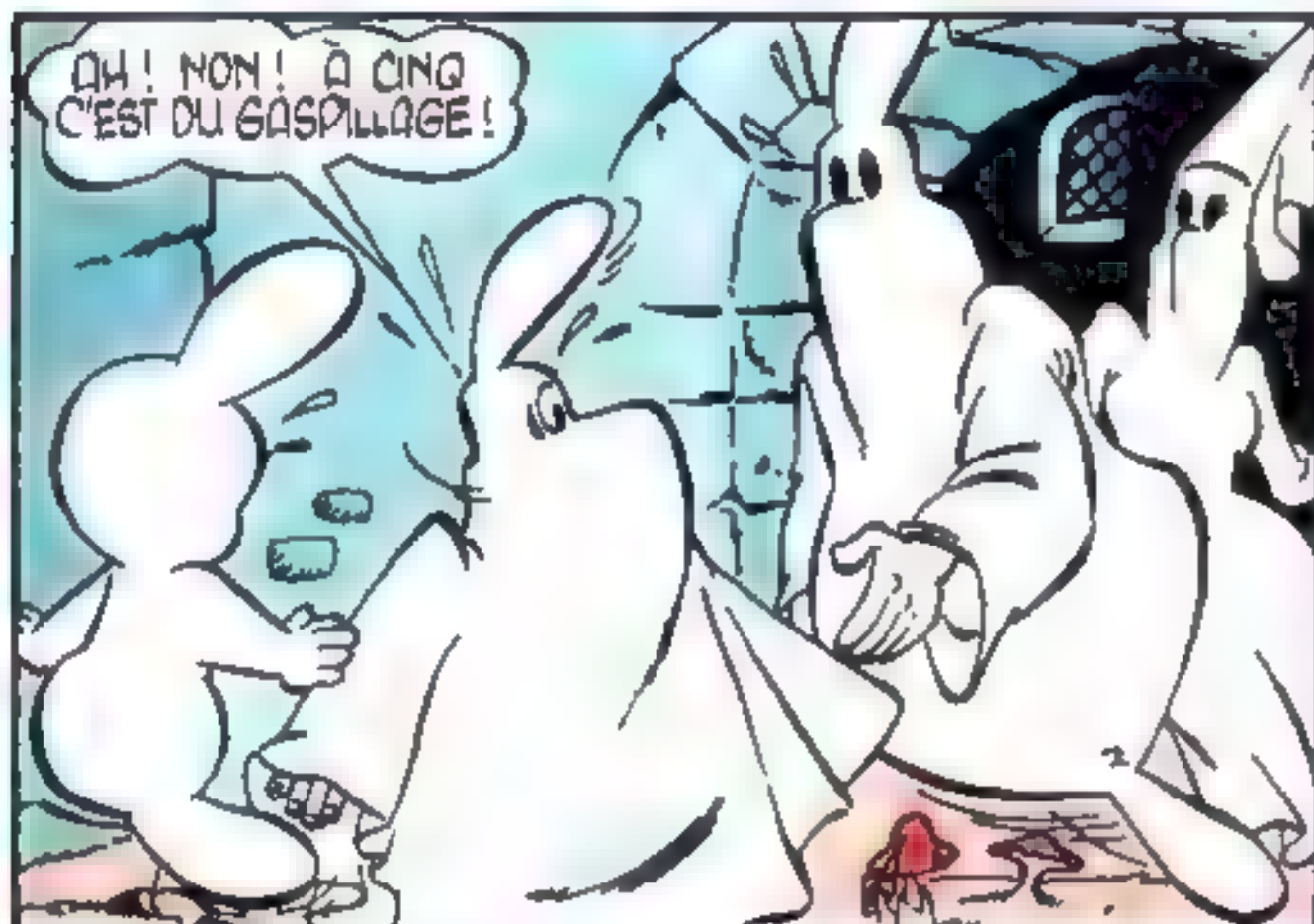
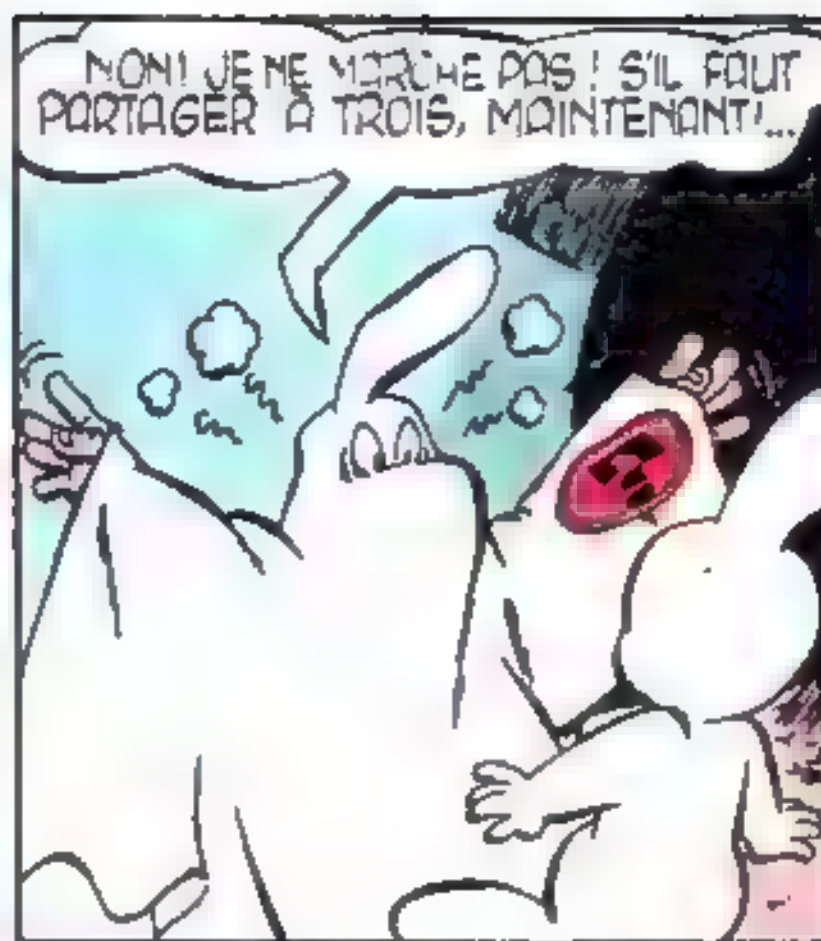
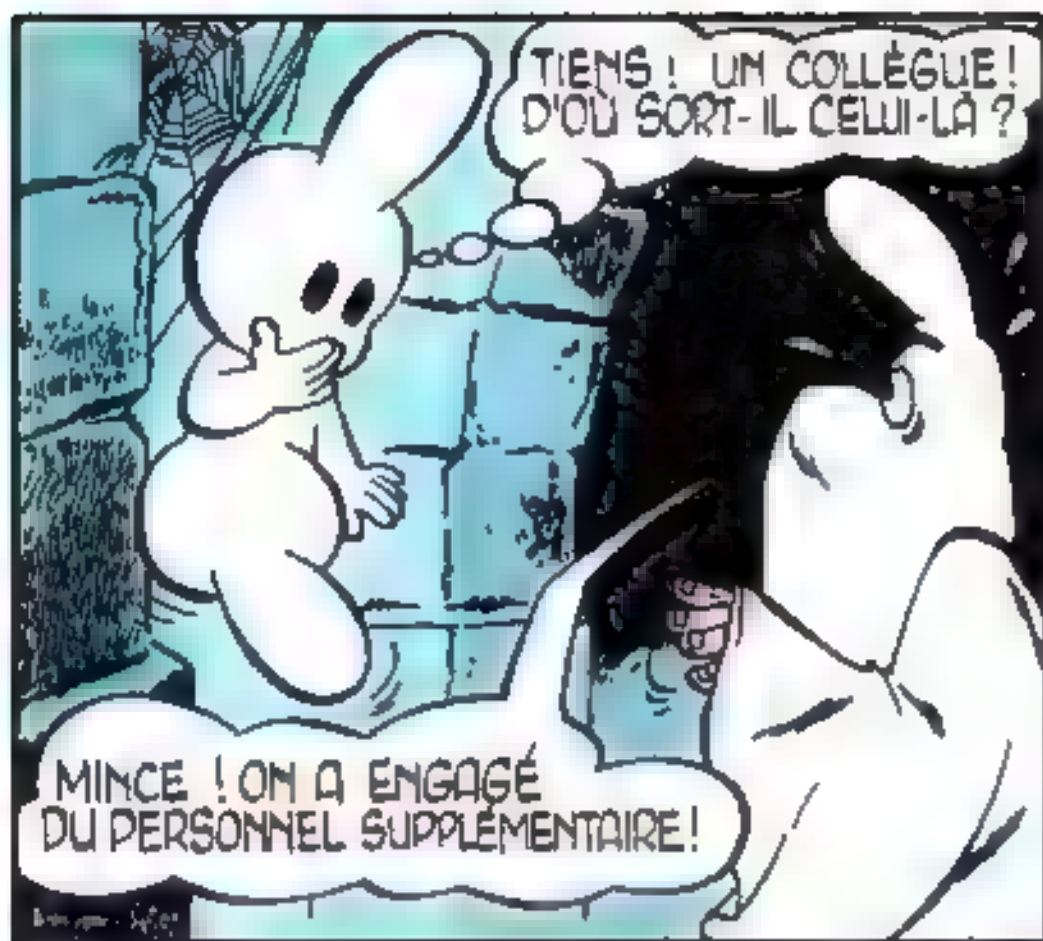
Le faux et les vrais

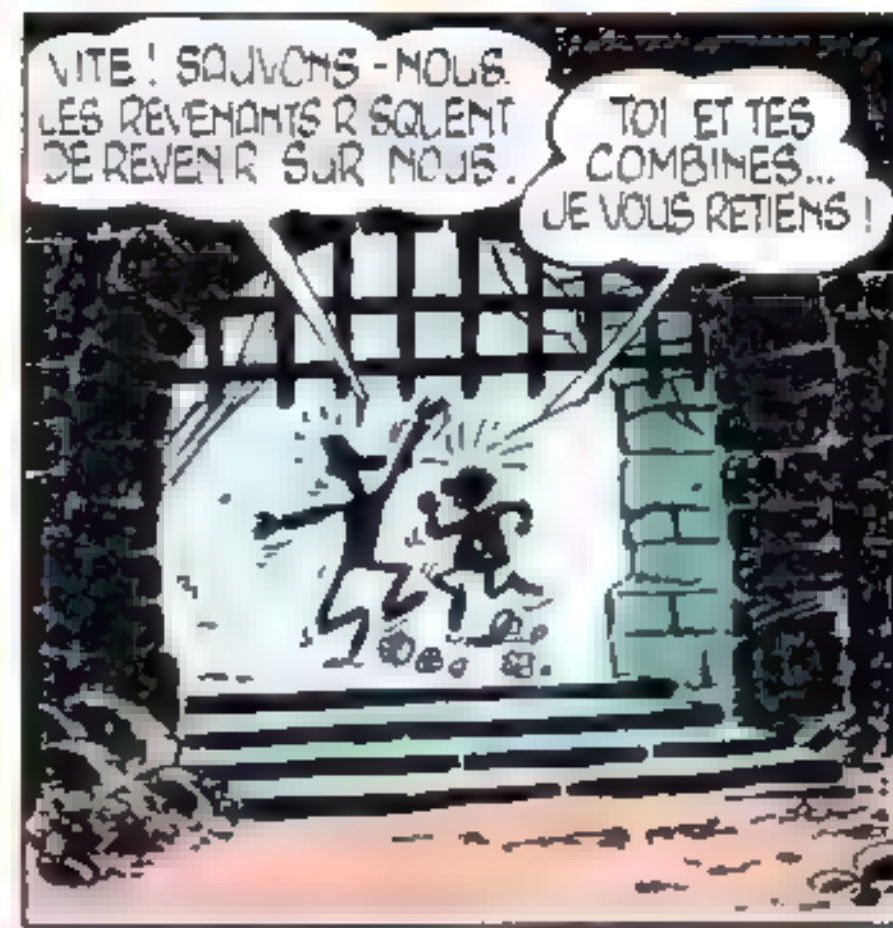
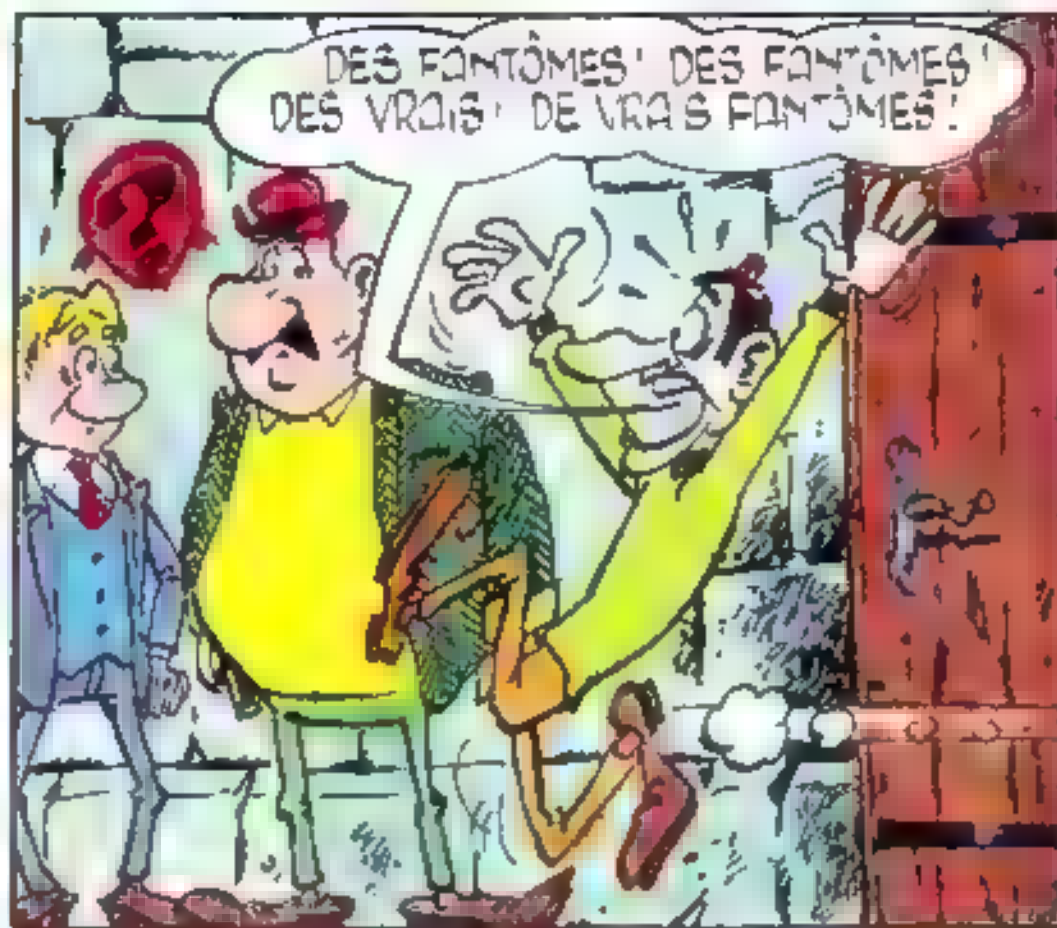
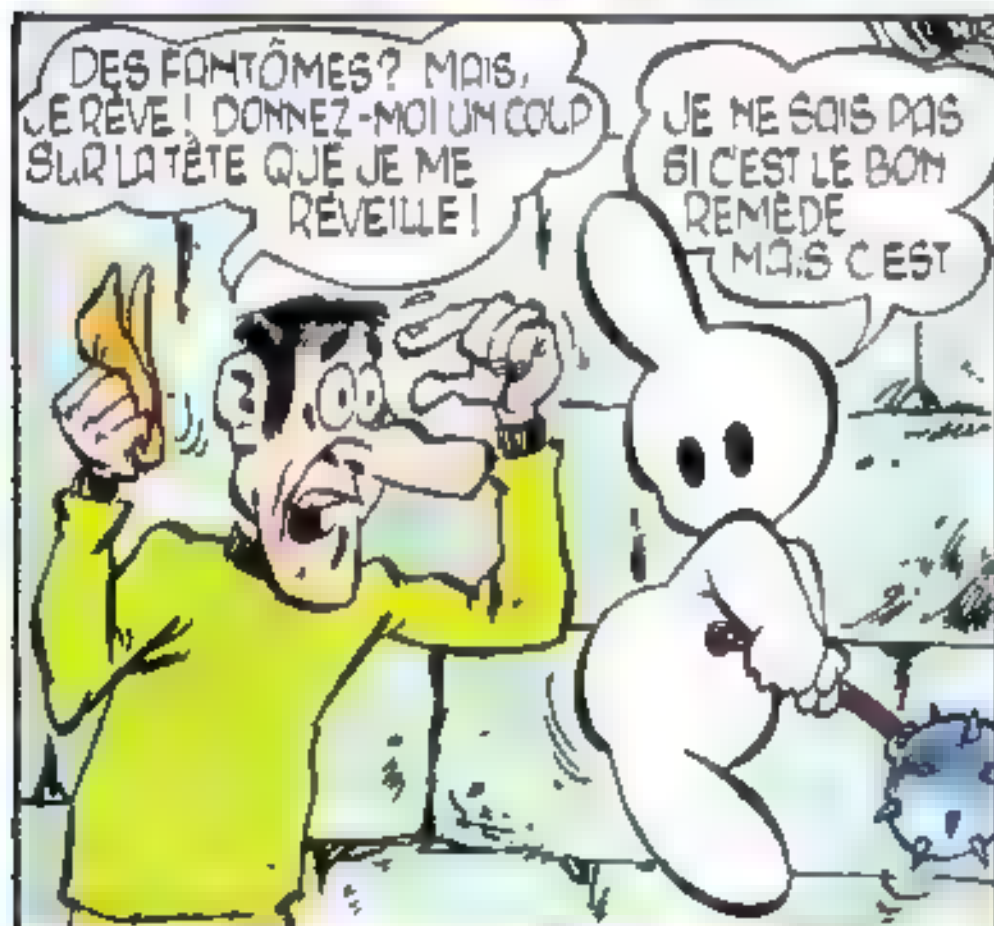
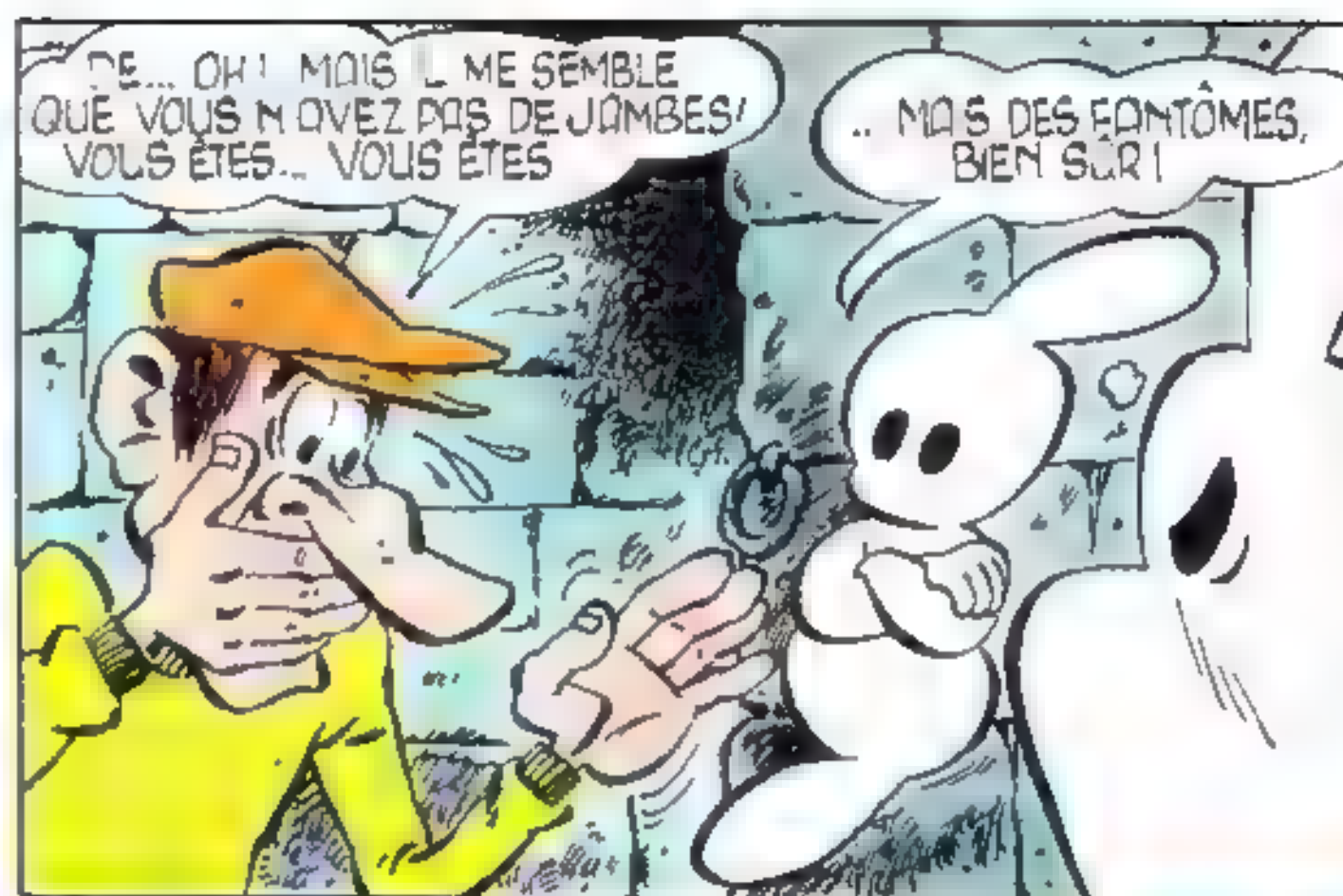






1962





LE DERNIER FAUVE

Dossier :
J. Pénichon.
Photos
F. Labat
JACANA.

Solitaire et silencieux, le lynx est le symbole de la vie sauvage, et le dernier fauve de nos forêts d'Europe...

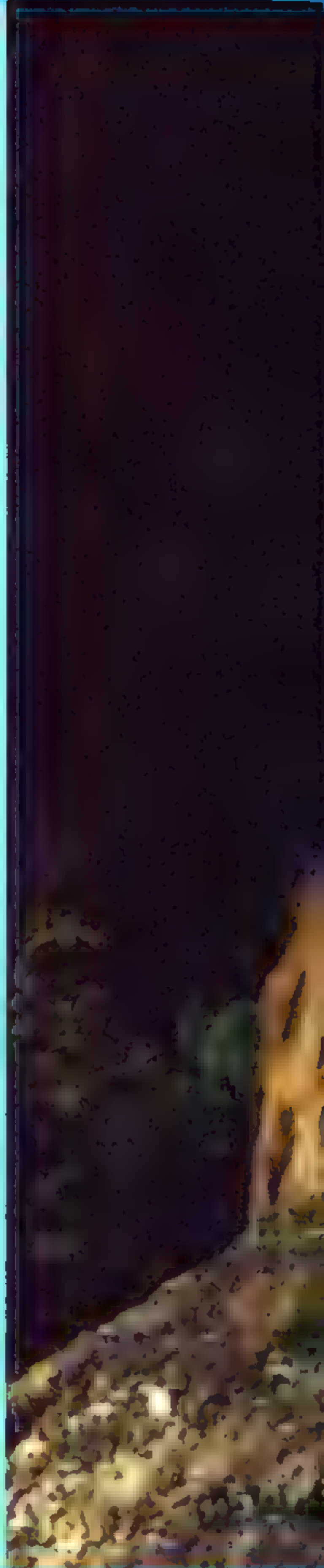
Le plus grand des félins d'Europe, celui que l'on appelait le « loup-cervier », c'est-à-dire le loup mangeur de cerfs, ne pèse en fait que 18 à 25 kilos, soit 10 fois moins qu'un cerf adulte ! Belle réputation pour quelqu'un qui n'est qu'un gros chat... Ce prince de la nuit possède un immense territoire forestier de 10 000

hectares. Il y chasse à l'affût et doit absolument surprendre ses proies, car son cœur de petite taille ne lui permet pas une longue poursuite. Comme tous les prédateurs, le lynx est paresseux et ne dépense jamais plus d'énergie pour capturer une proie, qu'il n'en récupère en la mangeant. En réalité, ce fauve ne

consomme guère qu'un gros gibier par an : cerf, chamois, chevreuil ou mouflon. Le reste de ses menus se compose de lièvres, de marmottes, de blaireaux, d'écureuils, de renards et d'oiseaux. Mais il ne dédaigne pas les souris, et, en été, il aime déguster insectes et fruits sauvages. Ce félin se distingue facilement de ses cousins les chats sauvages. Il est haut sur pattes et sa queue courte lui donne un air bizarre, comme si le corps n'était pas achevé ! De plus, ses longues oreilles se terminent par un fin pinceau de poils ; il paraît que cela lui permet de localiser la source des bruits ; ce sont donc des antennes. Par nature, le lynx est un solitaire, et le mâle ne participe jamais à l'élevage des jeunes. La tanière est généralement creusée dans une souche, un arbre renversé ou dans le creux d'un rocher. C'est là que naissent 1 à 4 petits totalement aveugles. Ce n'est que vers l'âge de 4 à 5 mois qu'ils sortiront, accompagnés de leur mère, car le hibou grand duc et l'aigle royal sont des ennemis redoutables pour les jeunes sans défense. Devenu adulte, le lynx ne craint plus personne... hormis l'homme !



Chez les lynx, seule la mère s'occupe des nouveau-nés.



LES
MAXI
DOCUMENTS
DE PIF
SPÉCIAL ANIMAUX




Ce prince de la nuit n'est pas si féroce qu'il en a l'air.

Grâce à ses techniques de camouflage et à sa sensibilité visuelle six fois supérieure à celle de l'homme, le lynx est un remarquable chasseur.



LÂCHEZ LES LYNX!

**Totalement éliminés
de nos forêts, ils vont
bientôt être réintroduits
dans les Alpes et les
Vosges.**



En France, le lynx a déserté le plat pays au XVIII^e siècle pour se réfugier dans les montagnes, et les derniers d'entre eux furent tués en 1858 dans le Vercors et en 1909, près d'Embrun dans les Alpes. Depuis, son souvenir s'était peu à peu effacé de nos mémoires. Pourtant, voici huit ans, un groupe de biologistes et de naturalistes s'est mis en tête de reconstituer la faune alpine et d'y réintroduire le lynx. Ces protecteurs de la Nature ont parcouru l'Europe entière à sa recherche, rencontré tous les spécialistes de l'espèce... Très vite, ils ont su que le lynx n'était pas dangereux pour l'homme. Les chasseurs et les gardes forestiers ont même déclaré en souriant: « Nous ne craignons pas ce petit fauve! » Ils ont aussi constaté que seuls les moutons et les chèvres isolés auraient peut-être à pâtir de ce carnivore discret. Cependant, en Suisse, par exemple, où l'on compte pas moins d'une cinquantaine de lynx, il n'y a pas eu une seule attaque de bétail d'enregistrée. Dans la forêt de Bialowieza, en Tchécoslovaquie, on a établi que, grâce aux lynx, le gibier était devenu plus abondant. Dans le Jura



Discret, le lynx miaule rarement, sauf durant la période des amours.

suisse, la sélection naturelle effectuée par lui permet l'amélioration sanitaire des populations de chevreuils. Ainsi, leur poids moyen est passé de 20 à 28 kilos depuis le retour de notre prédateur. Le dernier argument des chasseurs, qui voient en lui un destructeur du gibier, est donc totalement faux. Mais les

Alpes ou les Vosges peuvent-elles encore abriter un tel fauve?... Oui, car la réintroduction du cerf et du mouflon, et l'augmentation des hardes de chevreuils et de chamois, peuvent lui assurer le gibier. Oui, car l'exode rural qui chasse l'homme vers les villes, libère de grands territoires inhabités.

L'année dernière, lors d'un concours appelé « le grand retour », le W.W.F. (Fond mondial pour la Nature) avait récolté 30 000 francs. Cela permit d'acheter trois animaux en Tchécoslovaquie. Mais pour que ce retour obtienne les meilleures chances de réussite, il en fallait neuf. Le W.W.F. compte donc sur tous les amoureux de la Nature pour lui fournir l'argent nécessaire... au lâcher des lynx!



Grâce à son agilité, le lynx vient de s'emparer d'un lièvre.

LA FONTAINE MAGIQUE

VOIS-TU
CE QUE JE VOIS,
ROUSSELOT ?
CES BRIGANDS
ASSAILLENT UN VIEIL
HOMME !

HUI...
HUI...
HUIII !

YVAIN CHEVAUCHAIT
DANS BROCÉLIANDE,
LA FORÊT DES
MERVEILLES ET DES
ENCHANTEMENTS.

... ET CECI SE PASSAIT
DANS LES TEMPS TRÈS LOINTAINS
DE LA PREMIÈRE CHEVALERIE.

YVAIN CHARGEA HARDIMENT, LANCE SUR FEUTRES.

CE MONDE N'EST
DONC QUE TRAHISE ET
VIOLENCE !

LES DÉTROUSSEURS
S'ENFUIENT À
TOUTES JAMBES.

C'EST GRANDE
HONTE POUR EUX !
N'ES-TU POINT TROP
MEURTRI, VIEIL HOMME ?

POURSUIS
DROIT TON CHEMIN.
À MILLE PAS D'ICI, TU
TROUVERAS LA FONTAINE
DE BARENTON.
UNE TIMBALE EST
PENDUE À UNE CHAÎNE.
TU BOIRAS À LA
FONTAINE, YVAIN...

YVAIN SALUA LE VIEUX,
MAIS N'OSA PAS LUI
DEMANDER OÙ IL AVAIT
APPRIIS SON NOM.

IL CHEVAUCHA
JUSQU'À LA FONTAINE
QUI JASAIT ENTRE
LES PIERRES.



L'EAU ÉTAIT PURE
COMME DU CRISTAL.
ET POURTANT, YVAIN
NE DISTINGUA PAS LES
PIERRES DU FOND.

L'EAU ÉTAIT LISSE
COMME UN MIROIR.
ET POURTANT, YVAIN,
EN SE PENCHANT,
N'Y VIT PAS SON IMAGE.

EST-CE
DONC UNE FONTAINE
MAGIQUE ?

Hui...
Hui...
Huiiii !



À PEINE
EUT-IL
PLONGÉ
LA COUPE
QU'UNE
GERBE DE
FLAMMES
SE LEVA
ET QU'UN
TONNERRE
ROULA...



NE CRAINS
RIEN, YVAIN...
JE COMMANDE À
L'EAU ET AU FEU.
JE SUIS LE
GARDIEN DE LA
FONTAINE
MAGIQUE...

VA À
CARHAISE, À LA
COUR DU ROI MARK.
TU ARRIVERAS À TEMPS
POUR LE GRAND TOURNOI
QUI RASSEMBLERA LES
MEILLEURS CHEVALIERS...

J'RAI
COMME TU LE VEUX.
JE SAIS QUE LE VAINQUEUR
PARTIRA À LA RECHERCHE DU
CHAUDRON D'OR...
MAIS QU'EST DONC CE
CHAUDRON ?



QUAND YVAIN SE
RETOURNA, LE GARDIEN
DE LA FONTAINE MAGIQUE
AVAIT DISPARU..

...ICI S'ACHEVA CETTE
AVENTURE D'YVAIN.

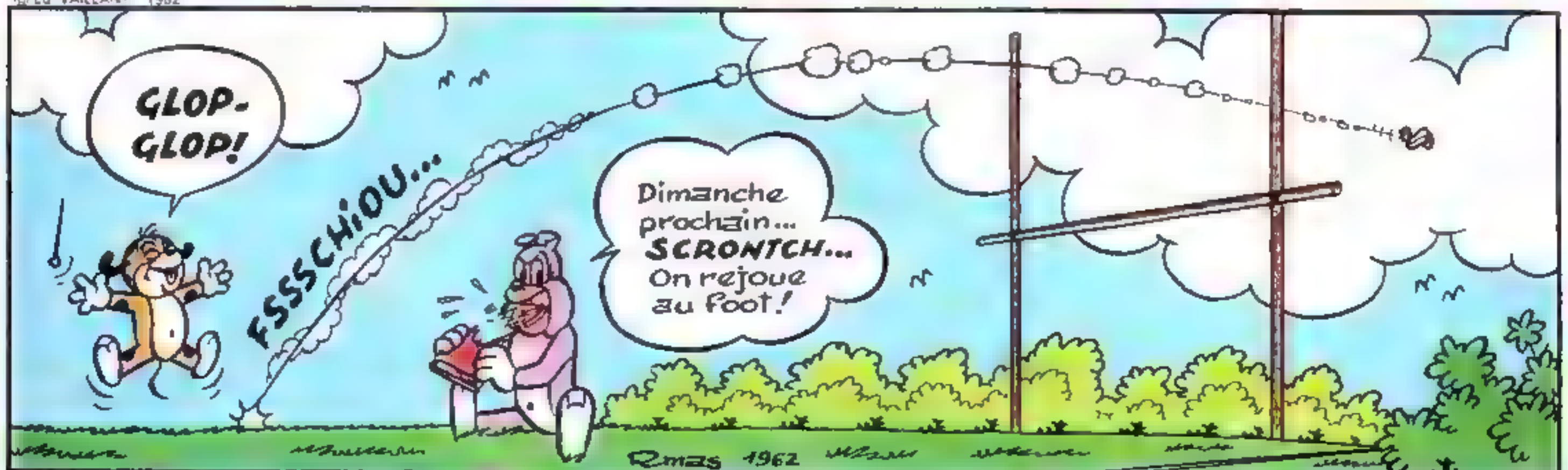
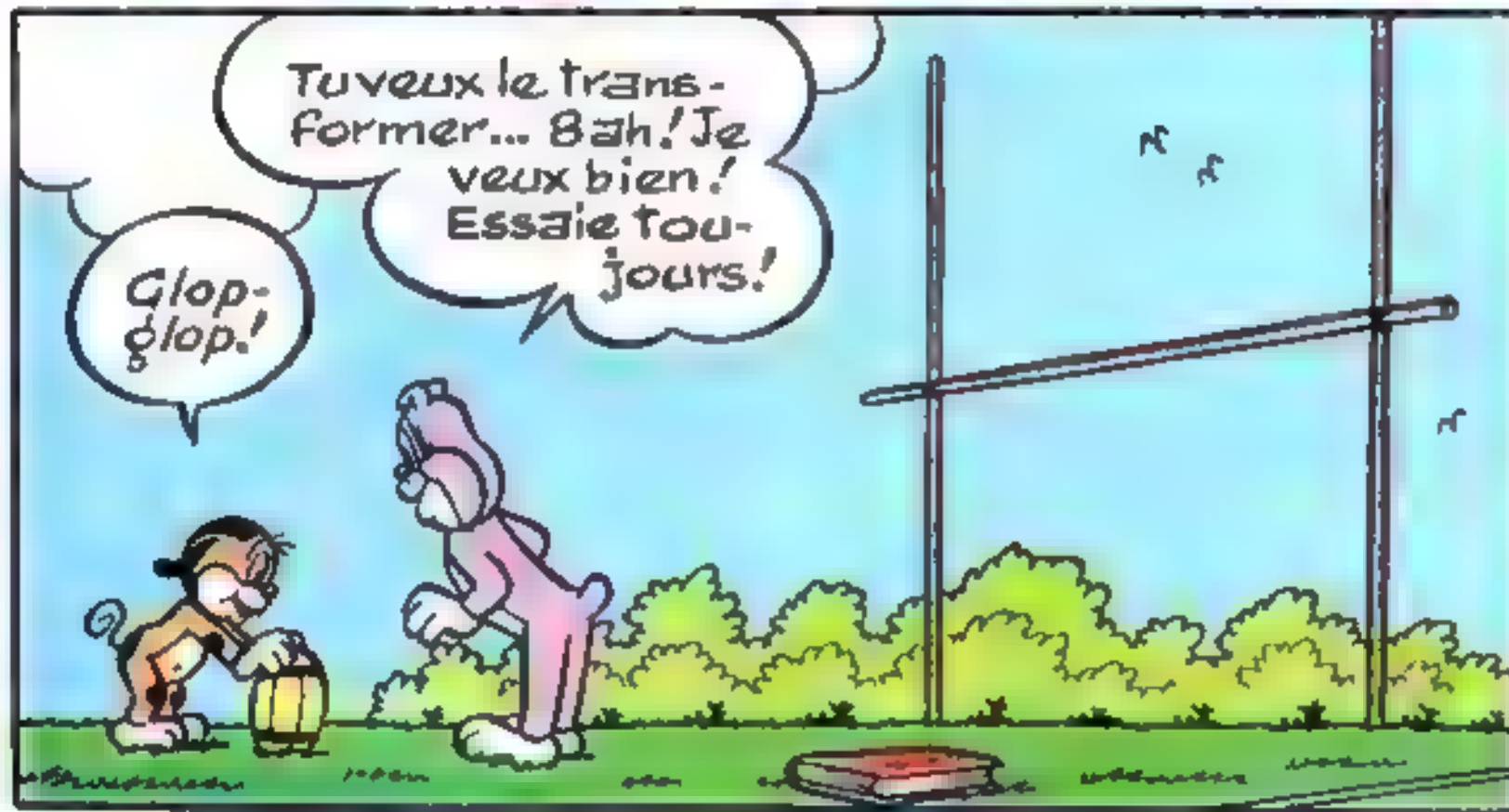
LA FOIRE DU RIRE EST COMMENCÉE.

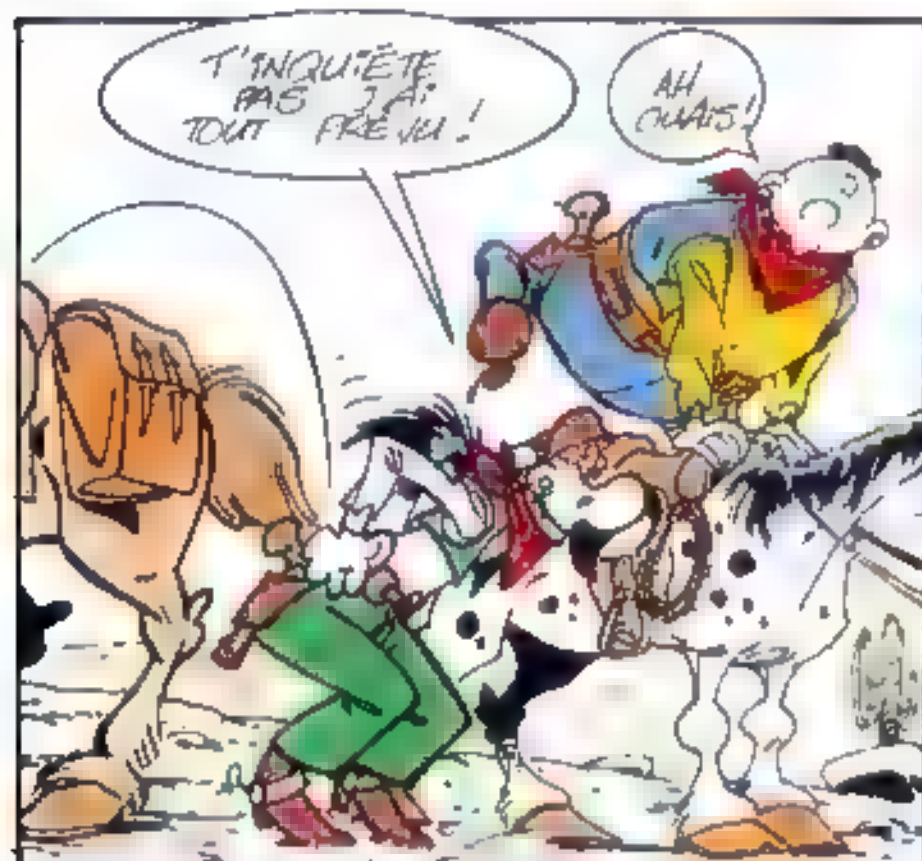
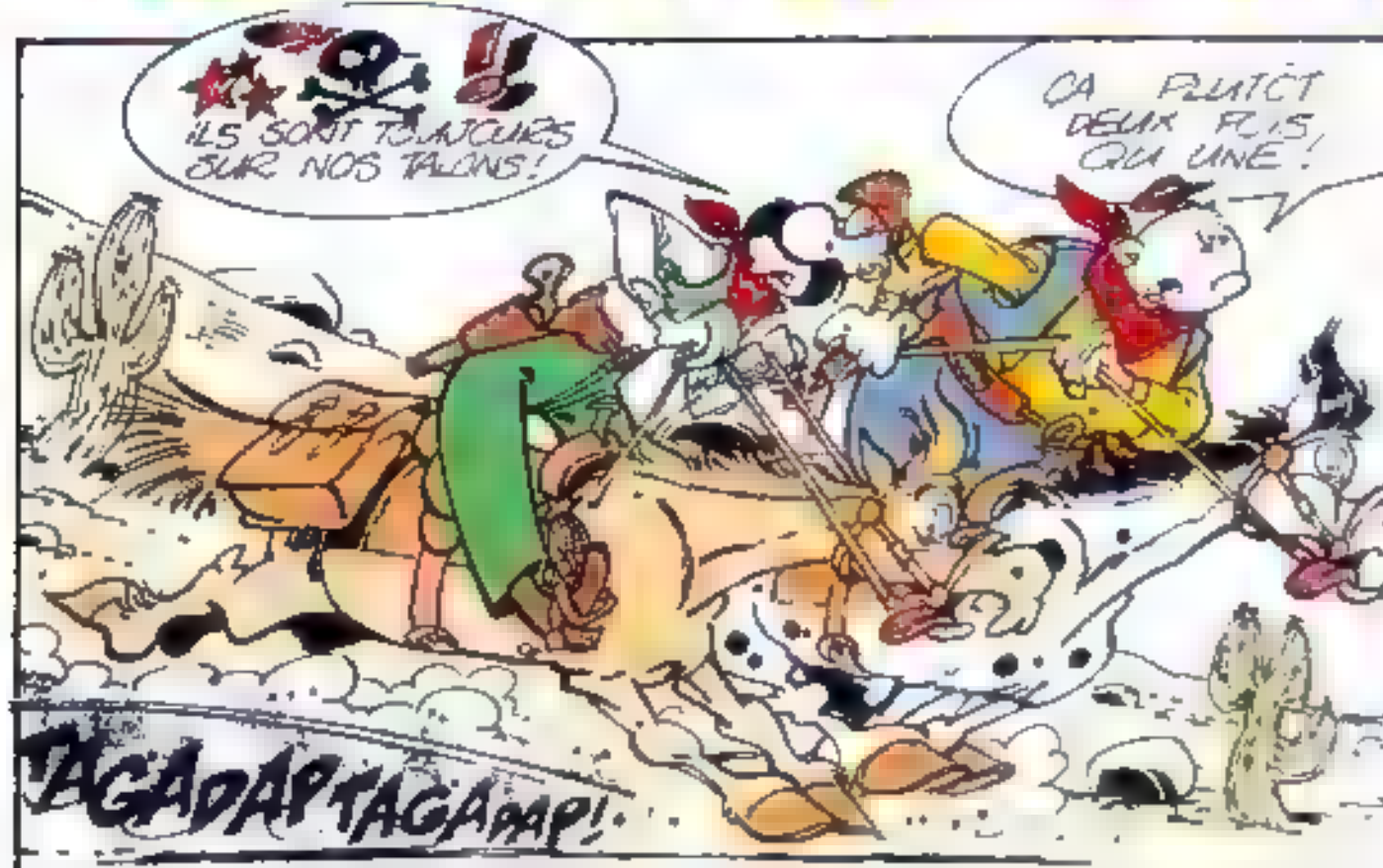


En vente chez votre marchand de journaux



WAAH!

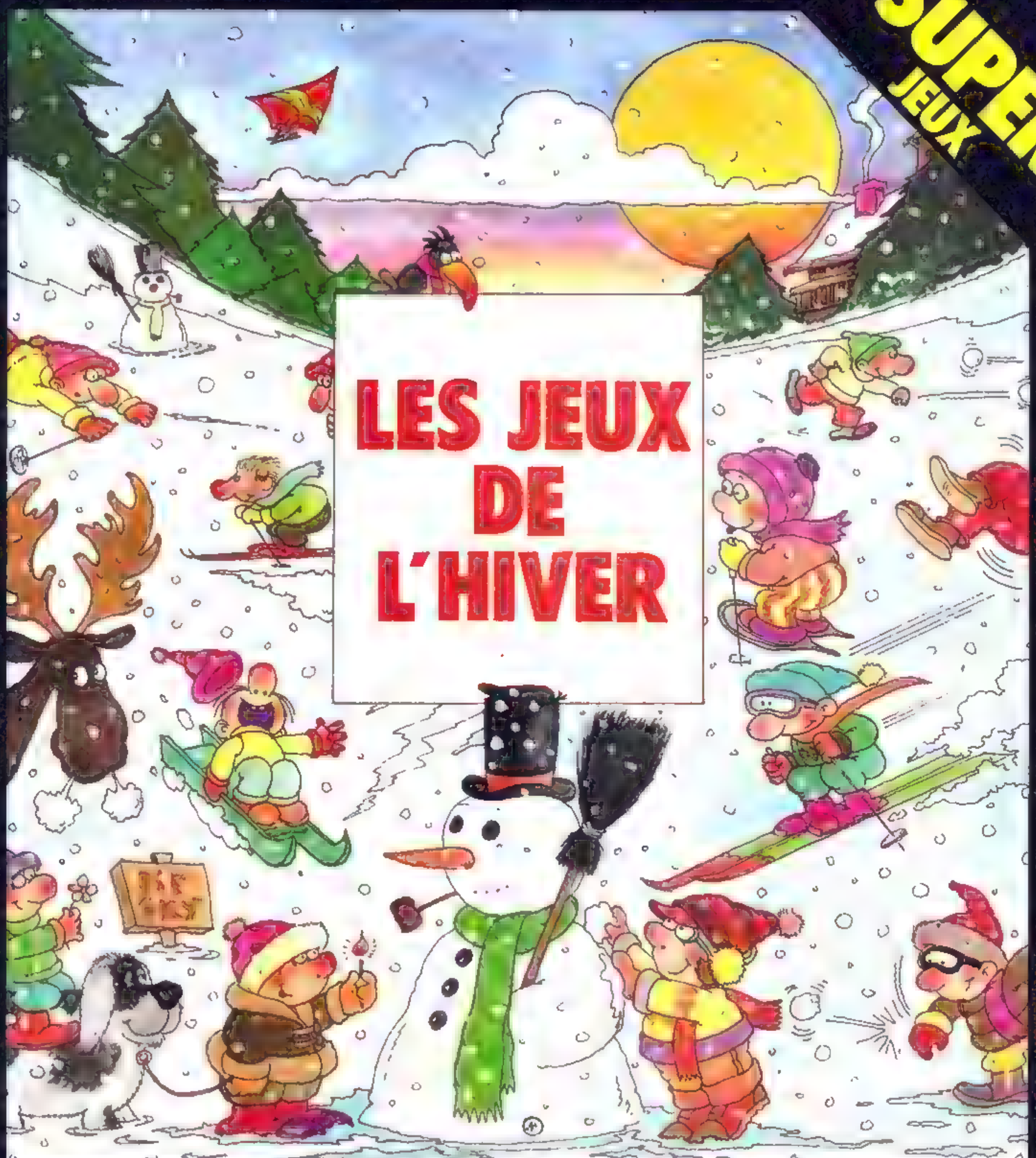




C. E. J. VALLANI 1962



**SUPER
JEUX**









LES JEUX DE L'HIVER

Conception: Roger Dal. Illustration: Gring, Napo, Chica, Alpha, Dirick

+ LE GRAND JEU DES PISTES

1. FLÉCHOPIF EN PISTE ★★

		PRÉNOM			ILE DE FRANCE		
		SURFACE			NOTE		
						BOISSON	
			PIED DE VIGNE		DOUBLE C'EST UN GAMAN		
			CHACUN A LE SIEN				
							
					VILLE NORMANDE		
					MER		
						CHOISI	
DÉTÉRIORÉE			DES MOIS ET DES ANS				PRONOM PERSONNEL
EN BAS			CUBE				
EN FIN							
		COMBATS					
DURÉE				D'AVOIR			
DURÉE							

2. JE BLAGUE

La gagnante du concours de blagues de cette semaine est Delphine Schmitt, 91120 Palaiseau, avec l'histoire, bien de circonstance, que voici :

Il neige sur la ville... Bien au chaud dans son appartement, Monsieur Dubois regarde par la fenêtre en se tordant de rire.

Madame Dubois s'étonne de cette hilarité :

«C'est la neige qui tombe qui te fait rire ?

- Non... pas la neige... les passants !»

Delphine va recevoir un magnifique flipper électronique WILDFIRE, offert par MECCANO.



Un professeur dit à ses élèves :
«Au premier trimestre, toutes les notes étaient mauvaises, vous étiez au bord du gouffre! Mais je constate que, grâce à vos efforts, vous avez fait un grand pas en avant!»

**Nadia Mahjoufi,
Oran (Algérie).**

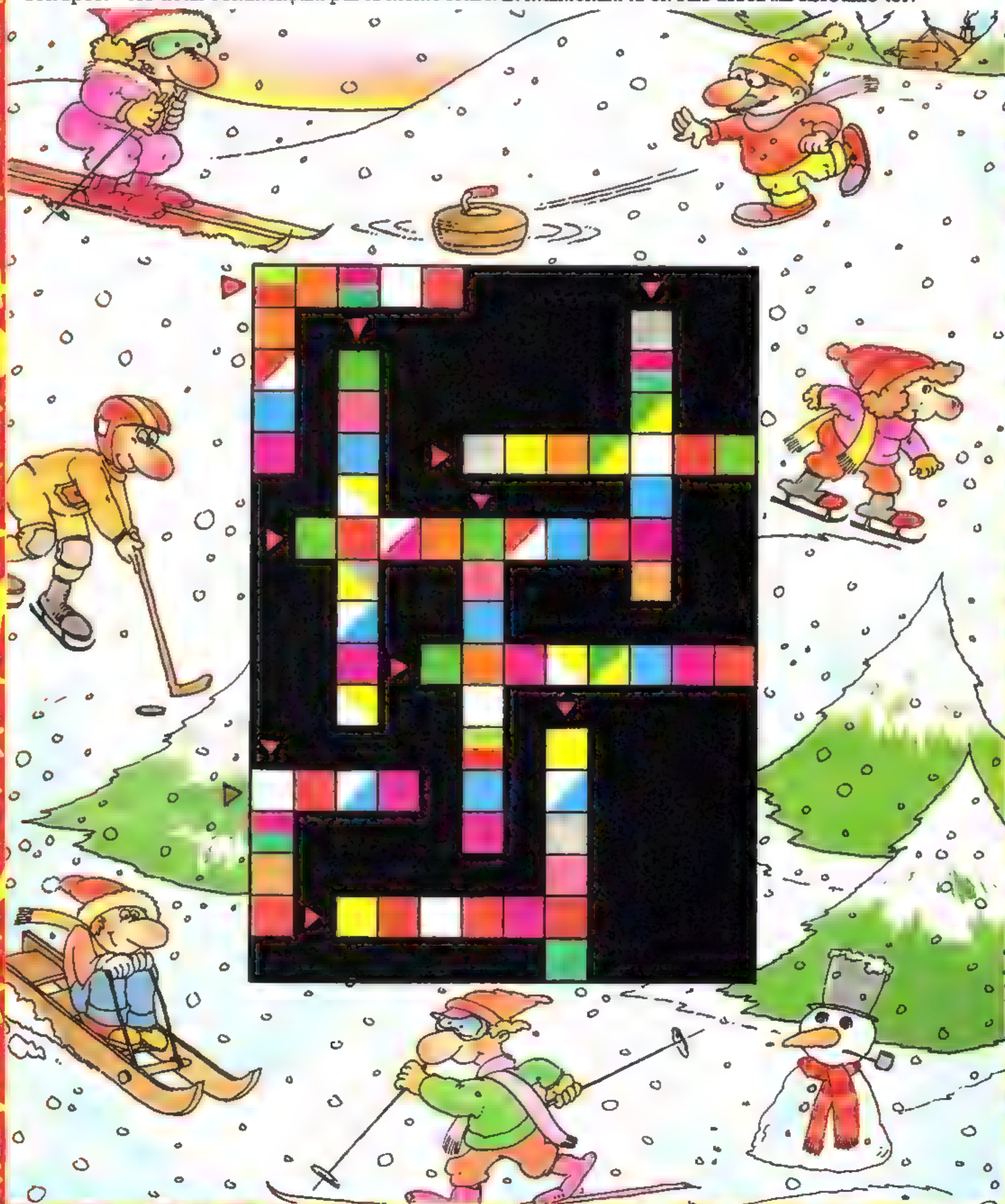
3. A LA QUEUE, COMME TOUT LE MONDE! ★

Ces skieurs font la queue en bas du remonte-pente, et chacun son tour !... Mais peux-tu me dire lequel est Gaston, sachant que ce fameux Gaston porte des lunettes, un bonnet rayé, un pull à carreaux, une pipe et une moustache ?



4. PRÉNOMS ET SPORTS DE NEIGE ***

Il faut inscrire dans les cases de la grille : horizontalement, les prénoms de chacun de ces six sportifs, et verticalement, le nom du sport que chacun d'eux pratique. Chaque lettre d'un prénom et d'un sport est remplacée par une couleur, la couleur est toujours la même pour une même lettre. Le prénom de chaque personnage est croisé avec son sport - les deux commençant par la même lettre. Et maintenant tu en sais assez... Débrouille-toi !



5. ENCHAÎNONS ! **

Le jeu consiste à former une chaîne continue de l'image A à l'image H. Mais il ne faut pas suivre l'ordre alphabétique. Chaque image est liée à celle qui la précède et à celle qui la suit, par un petit détail, une certaine ressemblance. Trouve tous ces détails et boucle la chaîne...



RÈGLE DU GRAND JEU DES PISTES (8) Pages centrales

Dans la station de ski que tu vas découvrir en page suivante, il y a quatre pistes balisées. Tu peux donc jouer à 4, à 3, à 2, ou même tout seul... Le but est, évidemment, si on joue à plusieurs, de franchir le premier la ligne d'arrivée, ou, si on joue seul (contre la montre), de parcourir une piste dans le minimum de temps.

On joue avec un seul dé.

Avant toute chose, on se sert de ce dé pour tirer les pistes au sort, et pour déterminer l'ordre d'entrée dans le jeu des divers joueurs.

Chaque piste comporte, sur le parcours, un certain nombre de petits cercles de couleur correspondant aux balises. À chaque coup de dé, on franchit autant de distance entre deux balises que l'on a fait de points avec son coup de dé.

Pour marquer sa position sur la piste, utilise les petits skieurs ci-dessous : découpe-les, puis colle-les sur du papier cartonné ; perce les figurines à l'aide d'une épingle qui sera ensuite plantée sur la piste.

Les joueurs placent leur marque en A, B, C ou D, c'est-à-dire au point de départ des quatre remonte-pentes.

Pour pouvoir prendre le départ sur le remonte-pente, il faut faire un 6 en un seul coup de dé. Ce 6 vous fait arriver au départ en haut de la piste.

Et le jeu commence...

Des incidents de parcours peuvent accélérer ou retarder la descente. Les chiffres placés dans les panneaux ronds correspondent aux balises comportant des pénalités ou des avantages, selon le tableau suivant :

TABLÉAU DE JEU

- 1 Grand vent de face : Enlever deux points au prochain coup
- 2 Rapt de l'aigle : On revient au bas du remonte-pente et il faut faire de nouveau un 6 pour pouvoir repartir
- 3 Choc, Boum ! : Ne pas jouer, tandis que les adversaires jouent deux fois
- 4 Flânerie : Laisser passer un tour
- 5 Chute : pendant les trois coups suivant, on ne compte qu'un seul point
- 6 On quitte la piste : Enlever deux points au coup suivant
- 7 Schuss : pleine forme ! Doubler les points du coup prochain
- 8 Quelque chose va couper la piste ! Reculer immédiatement de 3 balises
- 9 Le temps de faire un bonhomme de neige... tandis que les autres jouent deux fois !
- 10 Slalom : Compter 6 points au coup suivant, quel que soit le score du dé
- 11 Comme en 8
- 12 Comme en 6
- 13 Plaf ! dans le sapin !!! Revenir 6 balises en arrière
- 14 Obstacle mineur sur la piste : Reculer immédiatement d'une balise
- 15 Perte des bâtons : Revenir au point de départ en haut de la piste ! On peut repartir sans faire le coup de 6
- 16 Comme en 6
- 17 Le coup du photographe : On laisse les autres jouer une fois, juste le temps de poser
- 18 Repos au bar : On laisse passer trois tours
- 19 Comme en 7
- 20 Chute dans le ravin : On revient au point de départ supérieur, et il faut faire un coup de 2 pour repartir
- 21 Comme en 14
- 22 Difficulté technique : Diviser par deux les points du prochain coup. (Arrondir au point inférieur pour les chiffres impairs)
- 23 Comme en 7



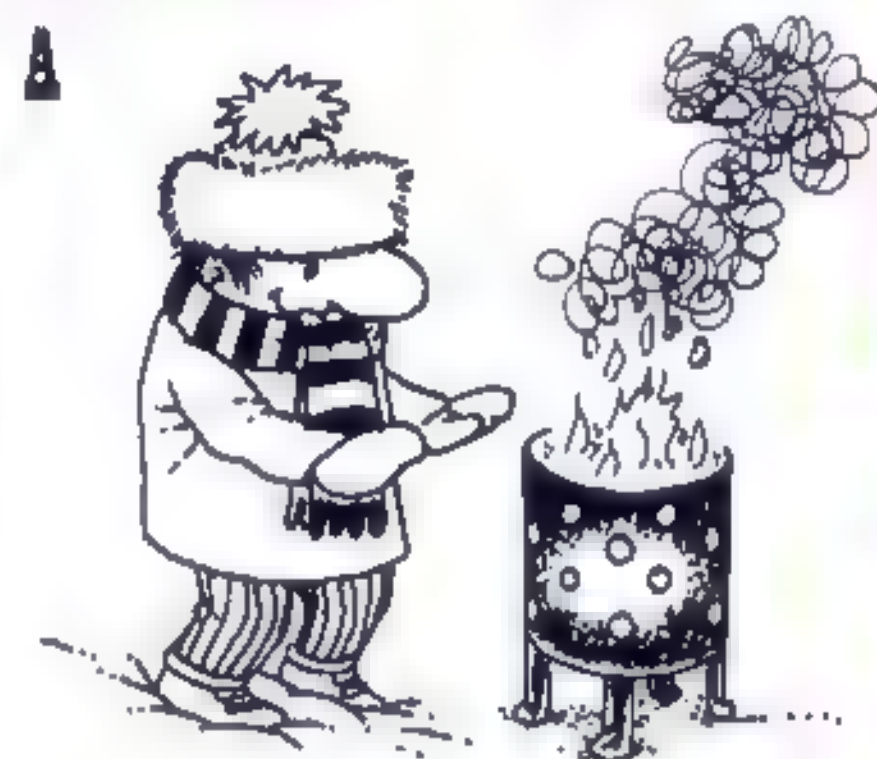
6. RESSEMBLANCES**

Bien que deux mille ans séparent ces deux scènes : le ski de la préhistoire et le ski au Moyen Âge, il y a entre elles sept ressemblances de détails. Lesquelles ?



7. QUESTION DE BON SENS !**

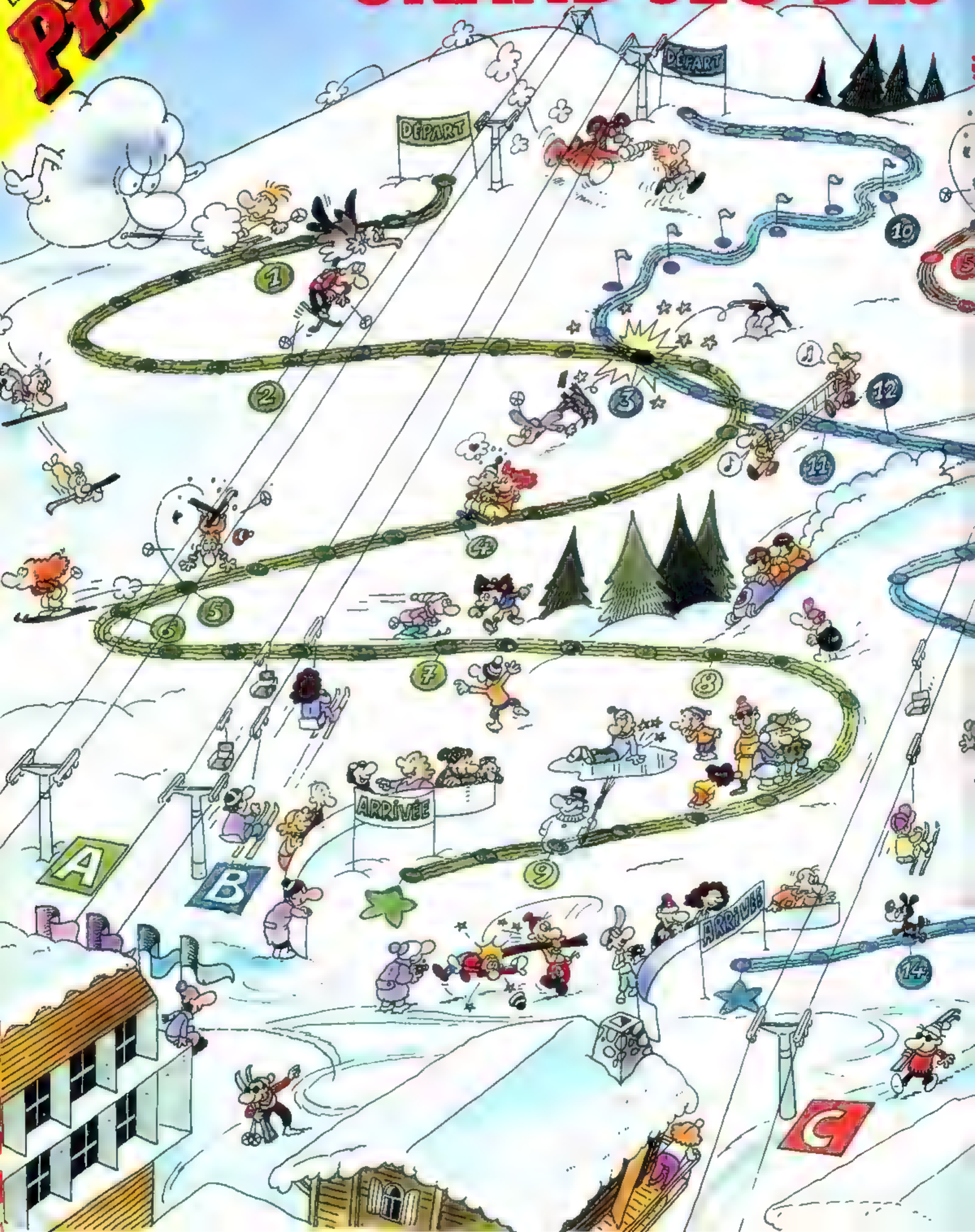
Remplace ces quatre images dans le bon ordre, et tu comprendras la mésaventure de ce bonhomme frileux...



LE NOUVEAU
Pif

8. ***

GRAND JEU DES

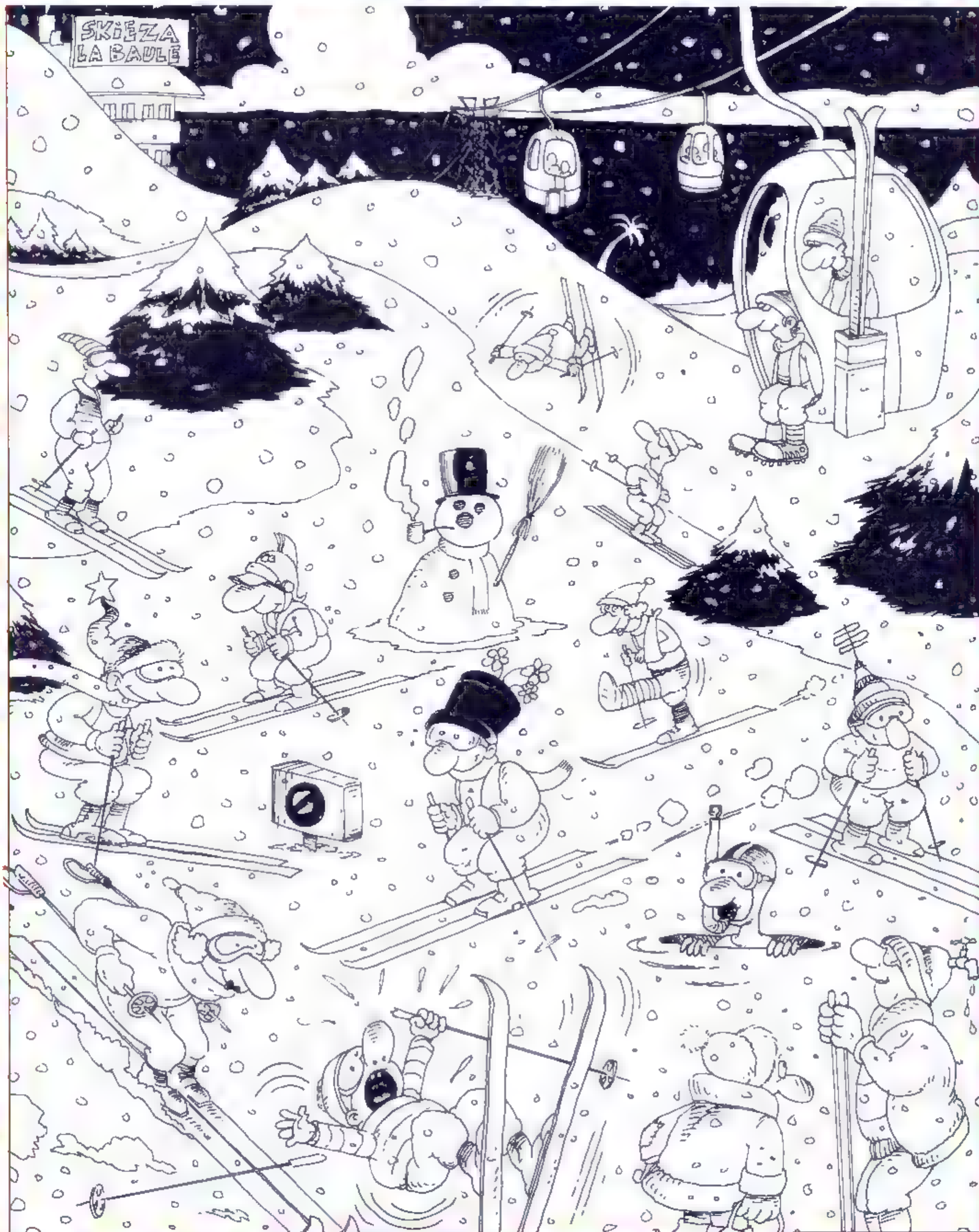


PISTES



9. SKI-ANOMALIES *

Certaines sont évidentes, d'autres plus difficiles à dénicher dans la neige... Es-tu capable de trouver dans cette scène, endiablée, plus de dix anomalies ? Essaie... pour voir !



10. BEN-UR À SKIS *

Aux premiers temps de Rome, Romulus et Rémus, les fondateurs de la ville, étaient des jumeaux. Dans cette scène, tout à fait farfelue, de course de chars à skis, tu vas trouver trois couples de Romulus et Rémus, c'est-à-dire trois couples de jumeaux parfaitement identiques. Lesquels et où ?



11. BULLES DE NEIGE **

L'espace est encombré par toutes sortes de skieurs placés dans toutes sortes de circonstances. Leurs paroles sont quelque peu mélangées. Rends à chaque skieur du ciel (de A à E) la bulle (de 1 à 5) qui lui revient de droit.



SOLUTIONS

1. FLÉCHOPIF EN PISTE

HORITALEMENT : Fenêtres - Are - Cep - Ti - Caniche - Bâton - Eu - Abîmée - In - Âge - An - Duels - Ère - Eue.

VERTICALEMENT : Ba - Télécabine - Patin - Léa - Nom - Dé - Traîneau - Ré - Egée - Ré - Thé - Élu - Skieur - Se.

3. A LA QUEUE, COMME TOUT LE MONDE !

Gaston est le dernier à droite.

4. PRÉNOMS ET SPORTS DE NEIGE

PAULE fait du PATIN - SEBASTIEN du SKI DE FOND - CHARLES du CURLING - SANDRINE du SKI ALPIN - LEON de la LUGE et HELENE du HOCKEY.

5. ENCHAÎNONS

A et D : le cache-nez - D et G : les skis à l'envers - G et C : le pompon - C et F : le sapin - F et B : les flocons de neige - B et E : l'étoile - E et H : le village.

6. RESSEMBLANCES

L'écharpe - Le bonhomme de neige - Le sac - Le brasero - Le bonnet - L'oiseau et le sapin.

7. QUESTION DE BON SENS

Ordre des images : C, A, D, B.

9. SKI ANOMALIES

Voici les anomalies (de haut en bas) : La pancarte «Skiez à la Baule» - Le palmier dans la neige - Les chaussettes différentes du bonhomme dans la télécabine - La pipe fumante du bonhomme de neige - L'étoile au bonnet - L'antenne d'un autre bonnet - Le pot de fleurs en guise de chapeau - La pancarte défense de... - Les skis à l'envers - Le plongeur sous la neige - Les bâtons à l'envers - Le robinet au bonnet.

10. BEN-UR À SKIS

Les jumeaux sont : Le barbu dans la loge et l'autre à skis ; la femme à nattes dans la loge et l'autre en bas à droite ; le personnage couronné de lauriers au fond de la loge et l'autre gesticulant devant.

11. BULLES DE NEIGE

A-3 ; B-4 ; C-5 ; D-1 ; E-2.

12. UNE ÉNIGME DE TIM PIÈGE À LA NEIGE

Oui, Razeur est sûrement un menteur ; car, à l'heure où il prétend avoir vu la scène (c'est-à-dire il y a une heure, donc, d'après la pendule du bar, vers 19 h), en hiver, il faisait déjà nuit !

Les énigmes de TIM

12**

PIÈGE À LA NEIGE

PAR DIRICK



Après une journée de ski, Tim se retrouve au bar de l'hôtel avec quelques autres pensionnaires.



Ernest Razeur lui pose une colle : « À cause de ma jambe cassée, je ne peux plus skier. Alors, à l'aide de mes jumelles, j'ai observé, à partir de ma terrasse, un homme qui cachait un petit paquet dans un sapin creux. Peu après, un second personnage a récupéré l'objet. »



Tandis qu'un troisième (à qui était sans doute destiné le paquet) a fait lui, chou blanc, c'est-à-dire : n'a plus rien trouvé !... Tim pense qu'Ernest Razeur est un menteur. Pourquoi ?

LE SUPER
DE LA SEMAINE PROCHAINE

LE CARNIVAL

COMIQUES

A HISTOIRES



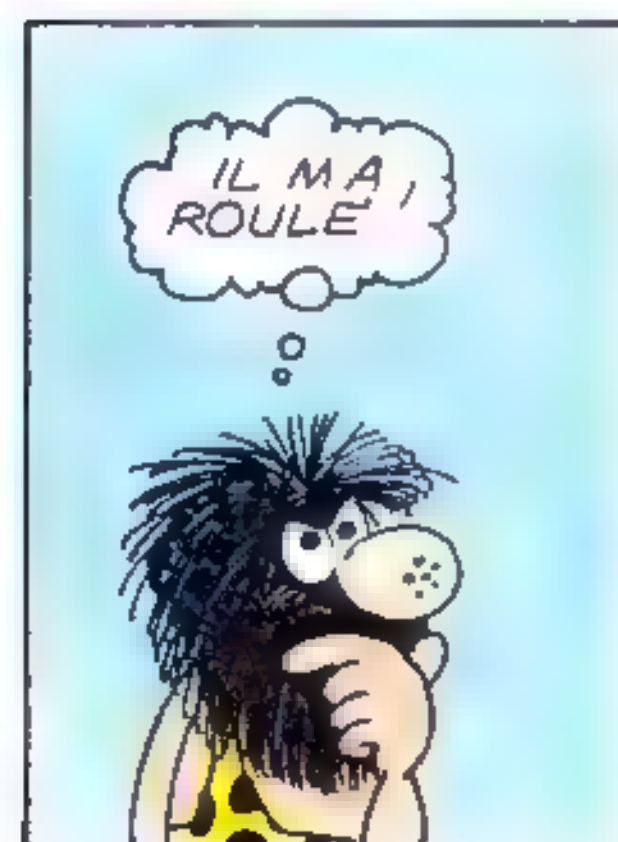
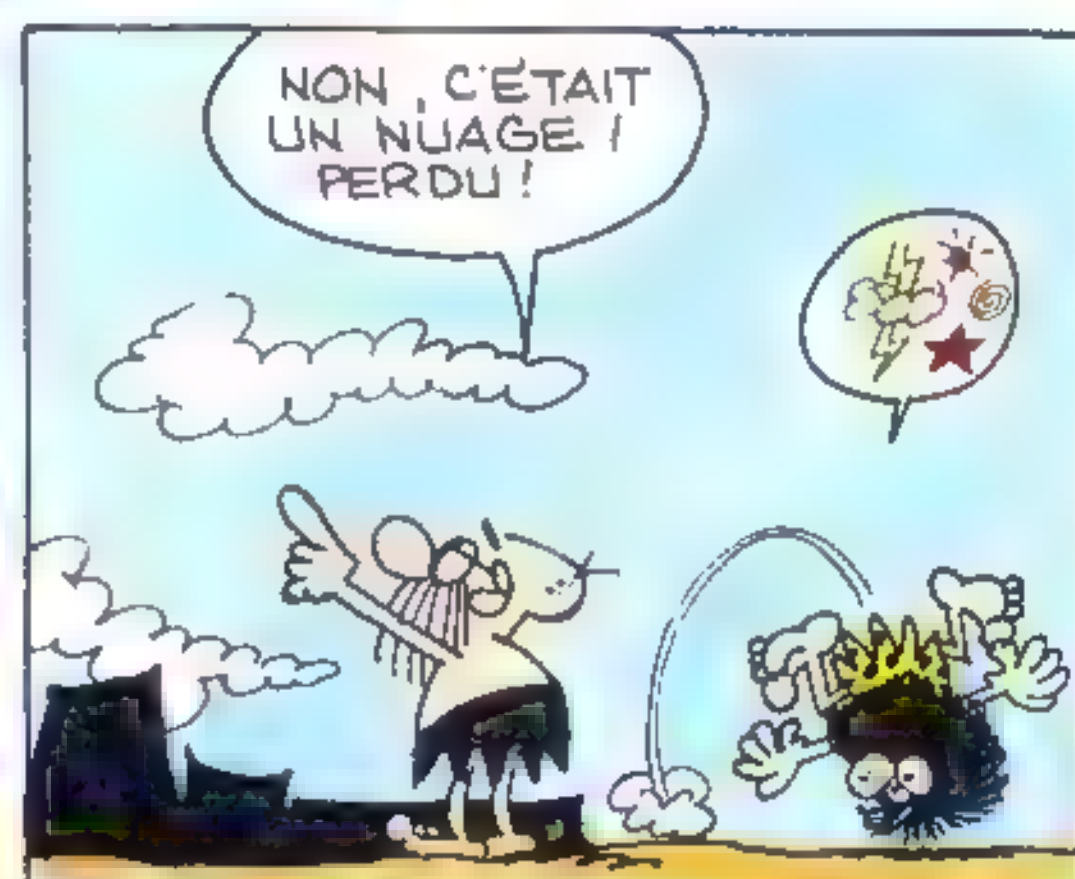
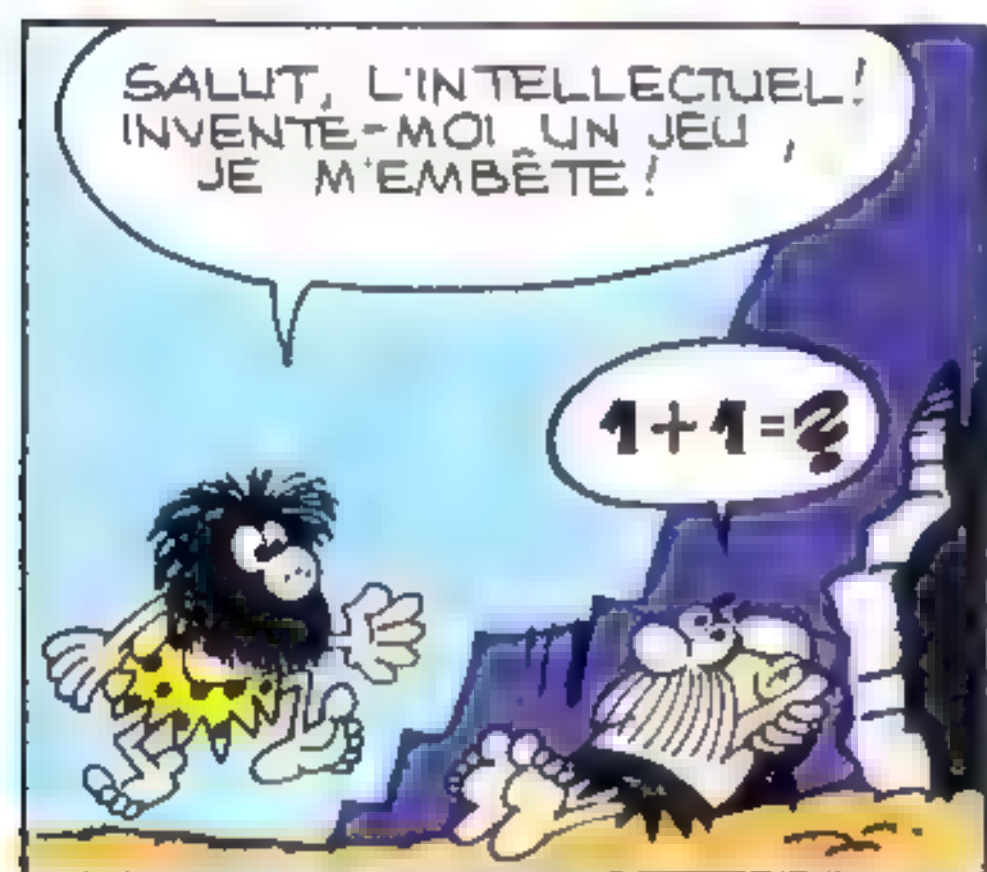
**+ UN REPORTAGE
PHOTO:
LES DIABLERIES
DES ANDES**

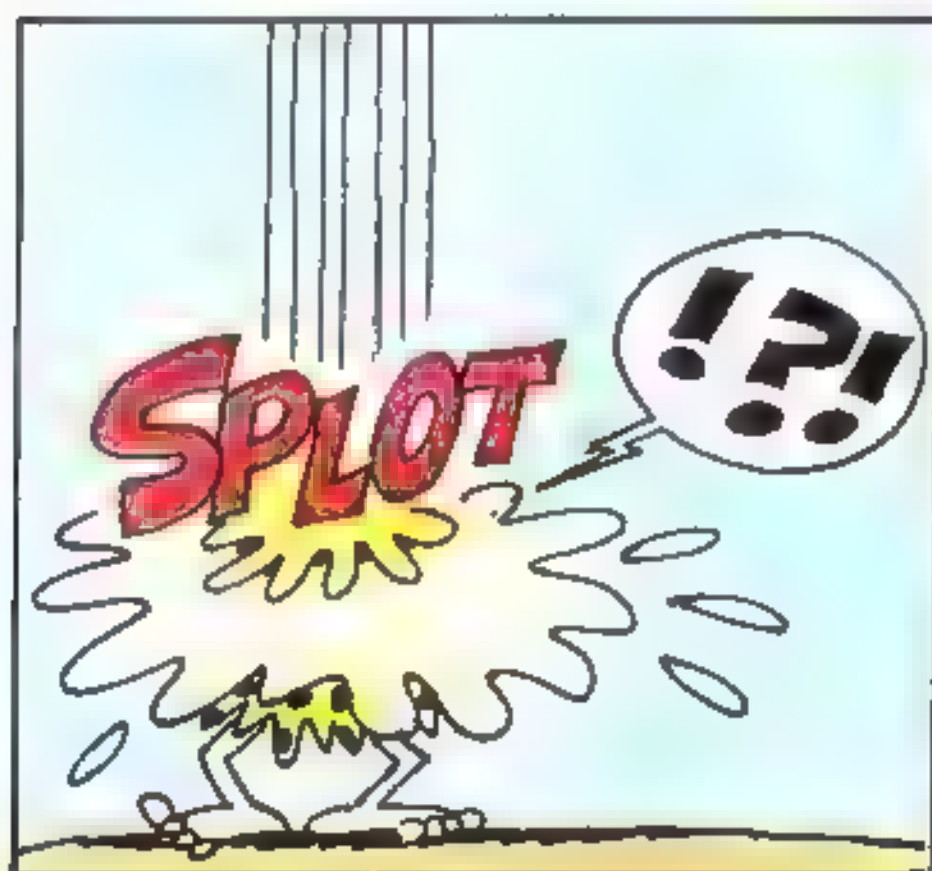
+ AYAK: "les chasseurs sauvages"

+ UN SUPER CONCOURS LEGO: 1000 PRIX

un combiné T.V. couleurs radiocassette / 10 walkmans etc...







**52 NUMÉROS
POUR 336F AU LIEU DE
416F, C'EST SUPER!**

**ÉCONOMISE 80F
EN T'ABONNANT AU
NOUVEAU PIF**

**SOIT 10 NUMÉROS
GRATUITS**

**TU RECEVRAS
EN PLUS UN
CADEAU !
MYSTÈRE.**

BULLETIN D'ABONNEMENT AU NOUVEAU PIF 83 06 01

NOM _____	PRENOM _____	FRANCE EXCLUSIVEMENT :	
ADRESSE _____		<input type="checkbox"/> 1 an (52 numéros) 336 F	J'établis mon règlement à l'ordre de BRED/VAILLANT et non pas SERP
CODE POSTAL _____	VILLE _____	<input type="checkbox"/> 6 mois (26 numéros) 176 F	
		<input type="checkbox"/> 3 mois (13 numéros) 96 F	
Je suis un garçon <input type="checkbox"/> une fille <input type="checkbox"/> née(e) en 19 _____		ETRANGER :	
		<input type="checkbox"/> 1 an (52 numéros) 450 F	J'adresse ce bon et le règlement à SERP Gestion Abonnement PIF BOITE POSTALE 25 93101 MONTREUIL CEDEX
		<input type="checkbox"/> 6 mois (26 numéros) 250 F	

FOOTBALL 83

Une fantastique collection
EN IMAGES AUTO-COLLANTES



• **TOUTES LES GRANDES EQUIPES FRANÇAISES**

avec leur palmarès

• **LES PORTRAITS DE TOUS LES JOUEURS**

de Division I
et Division II

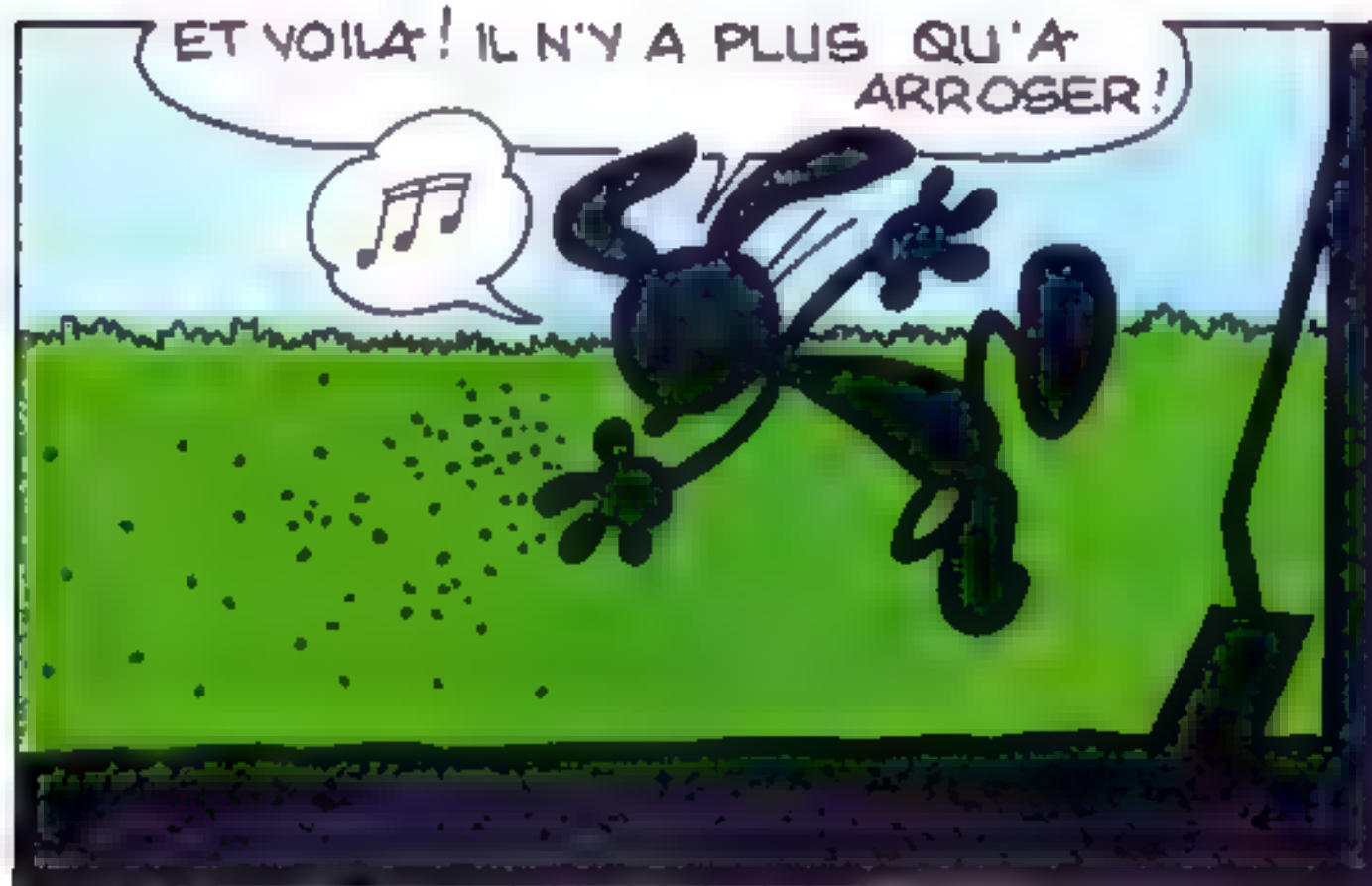
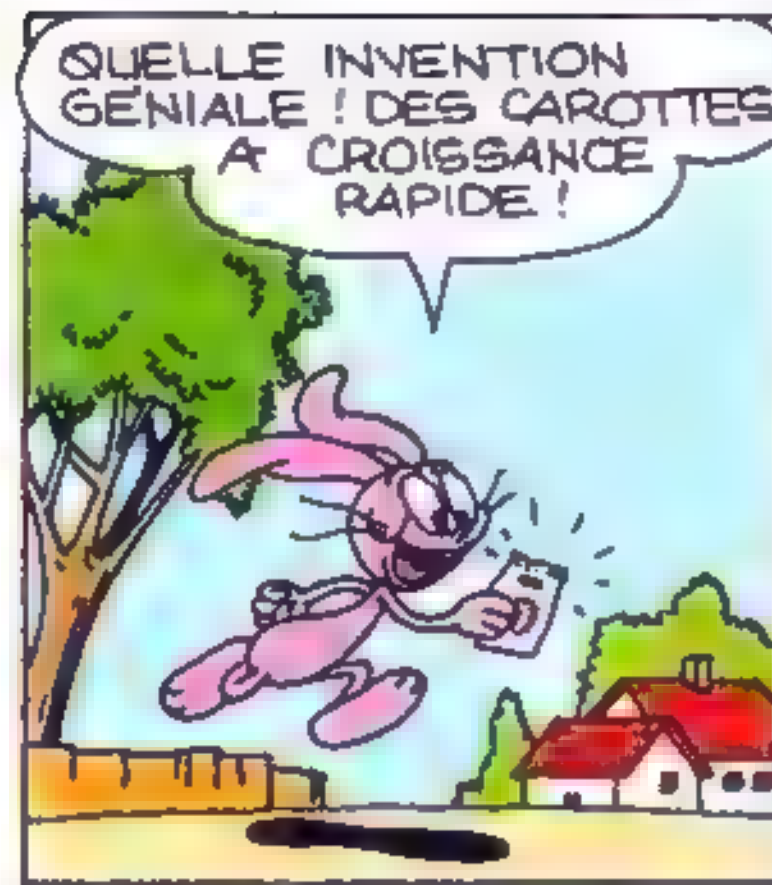


1F
LA POCHETTE DE
6 IMAGES

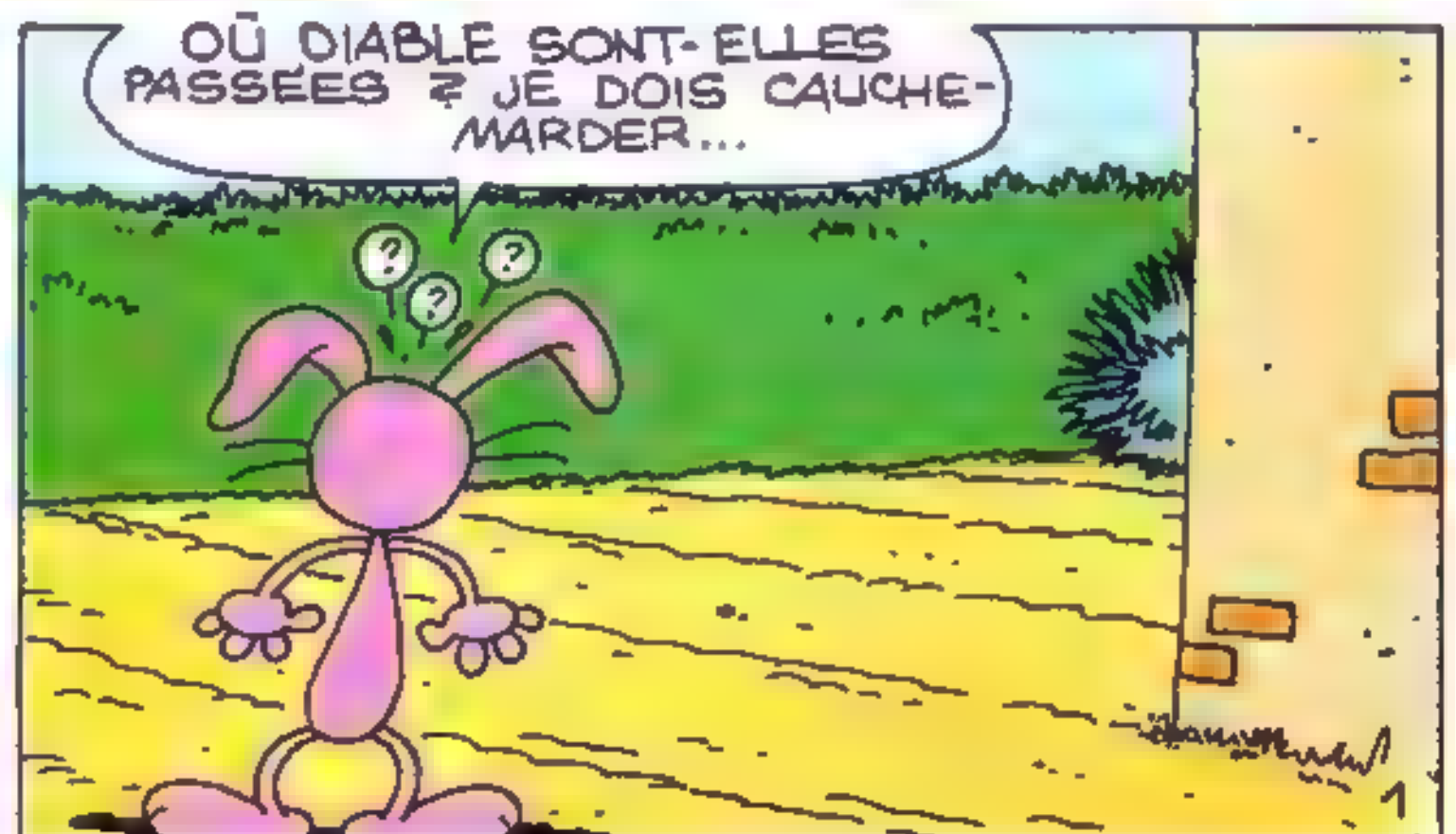
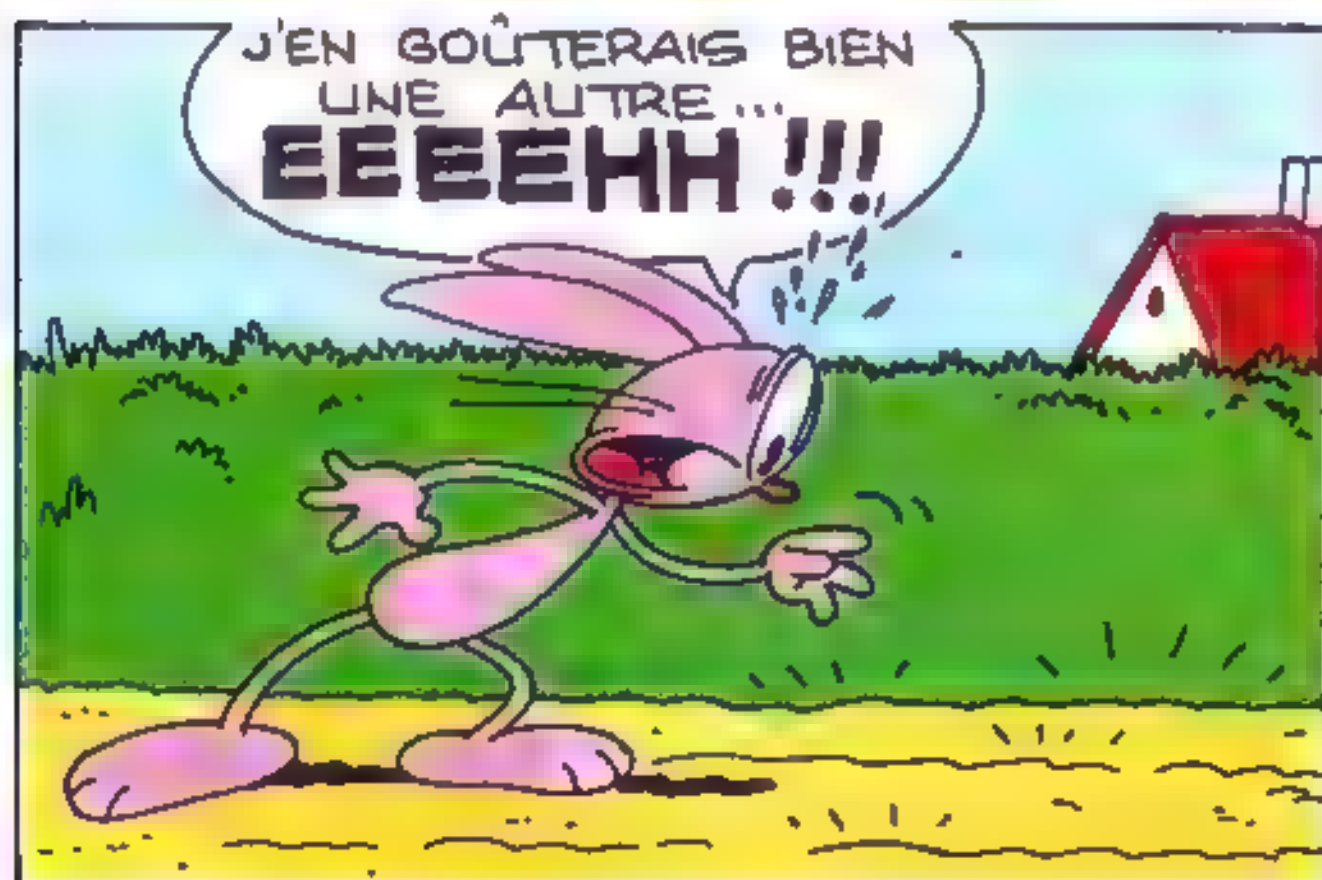
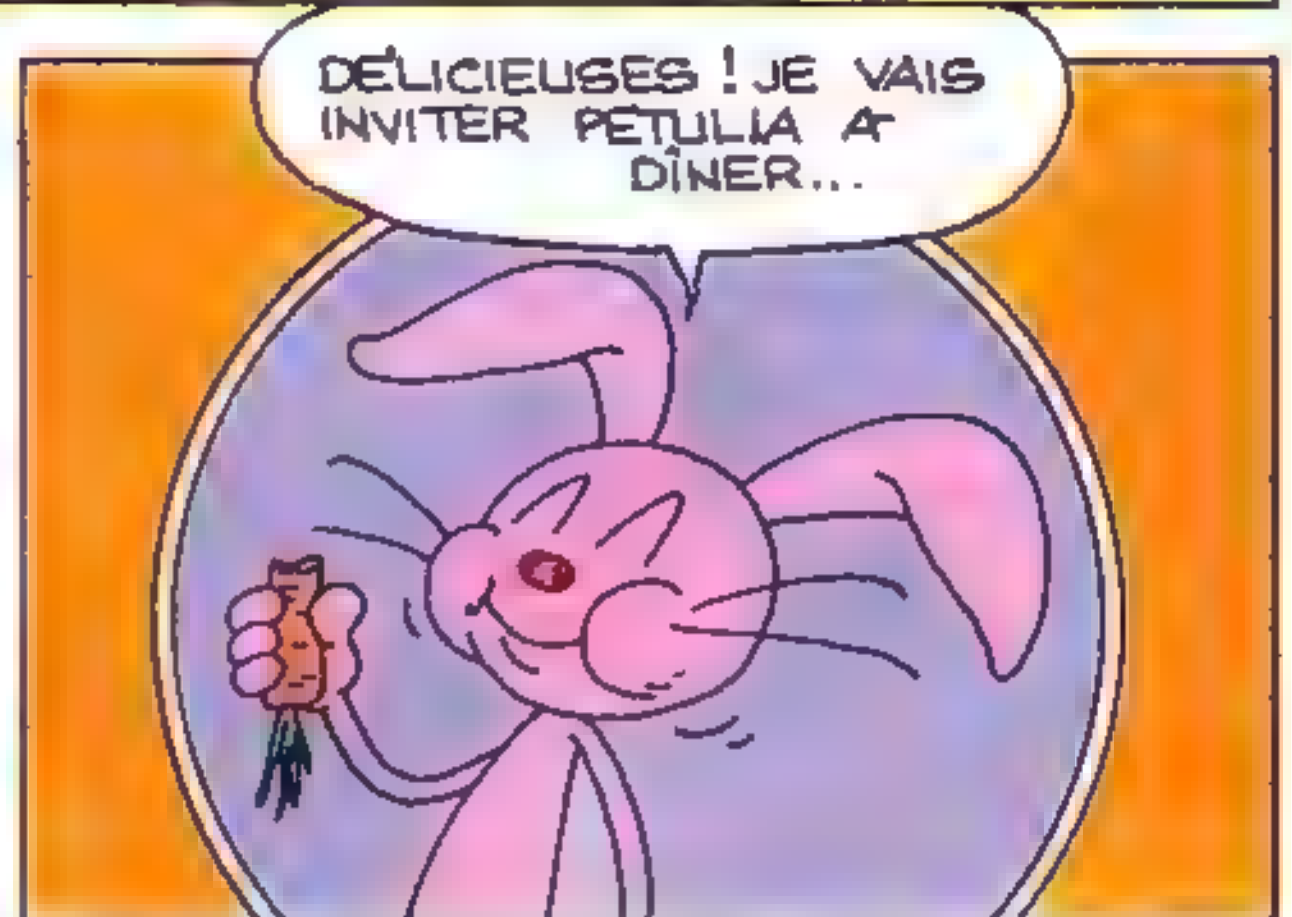
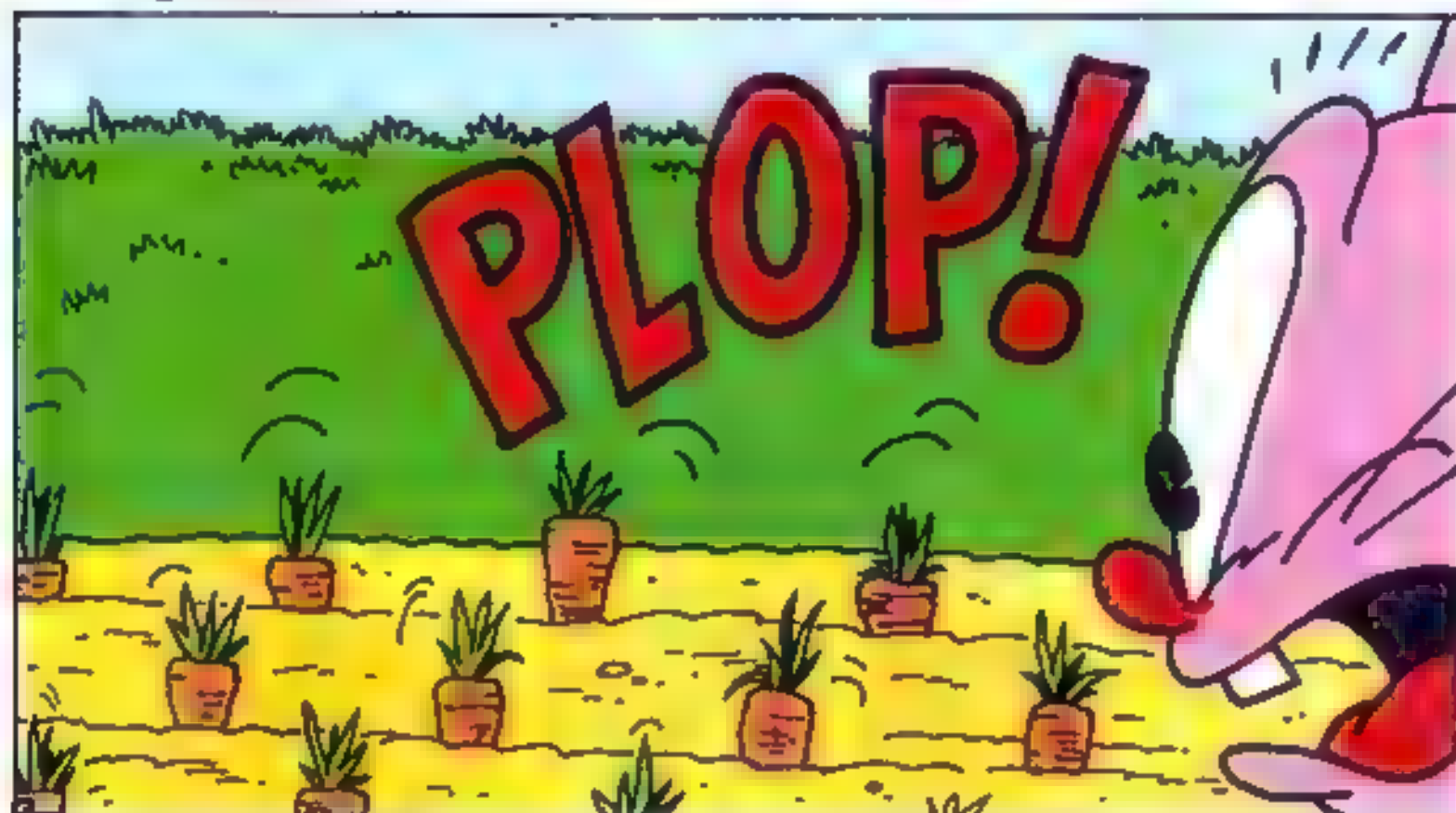
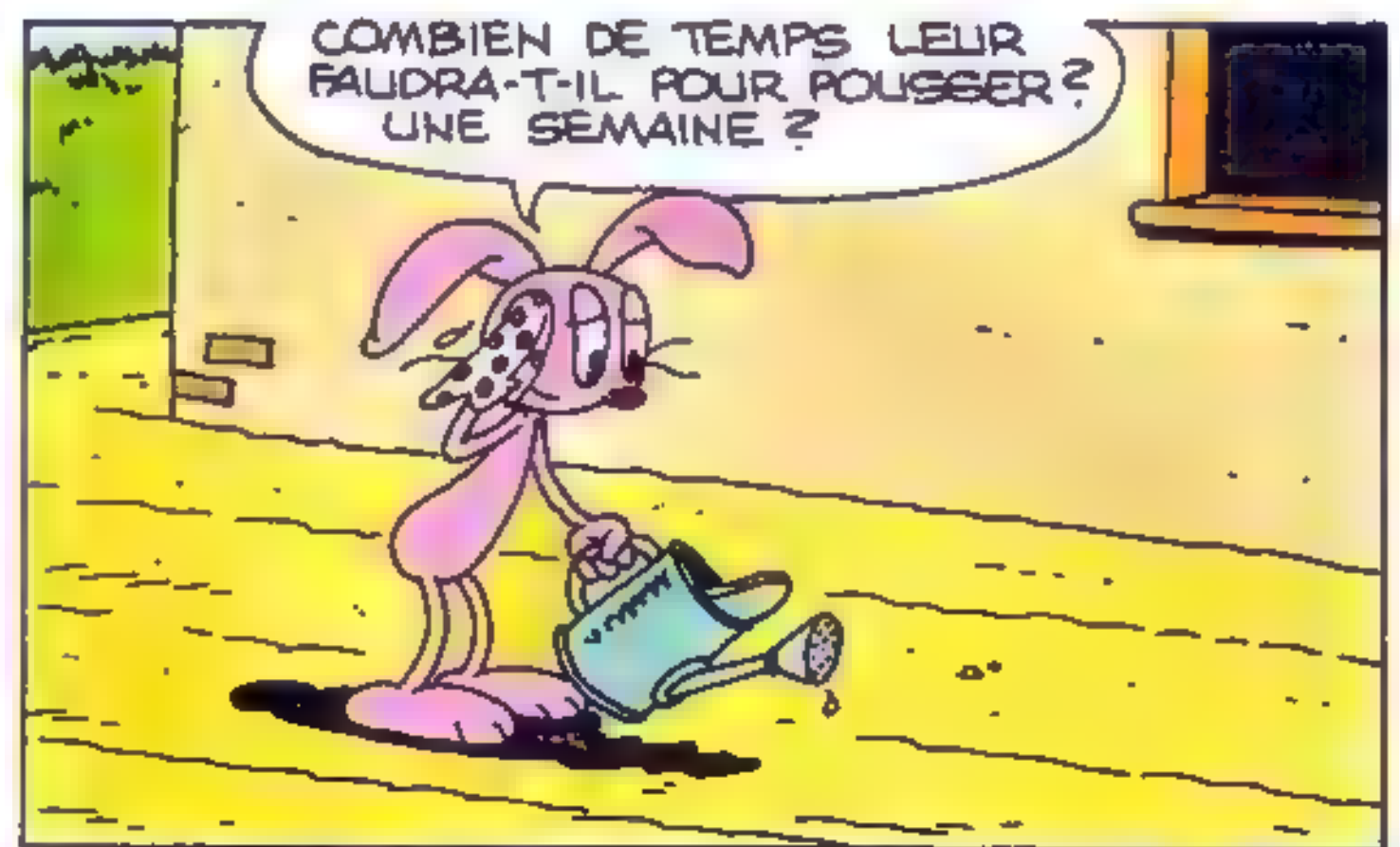
2F
L'ALBUM POUR LES
COLLECTIONNEUR

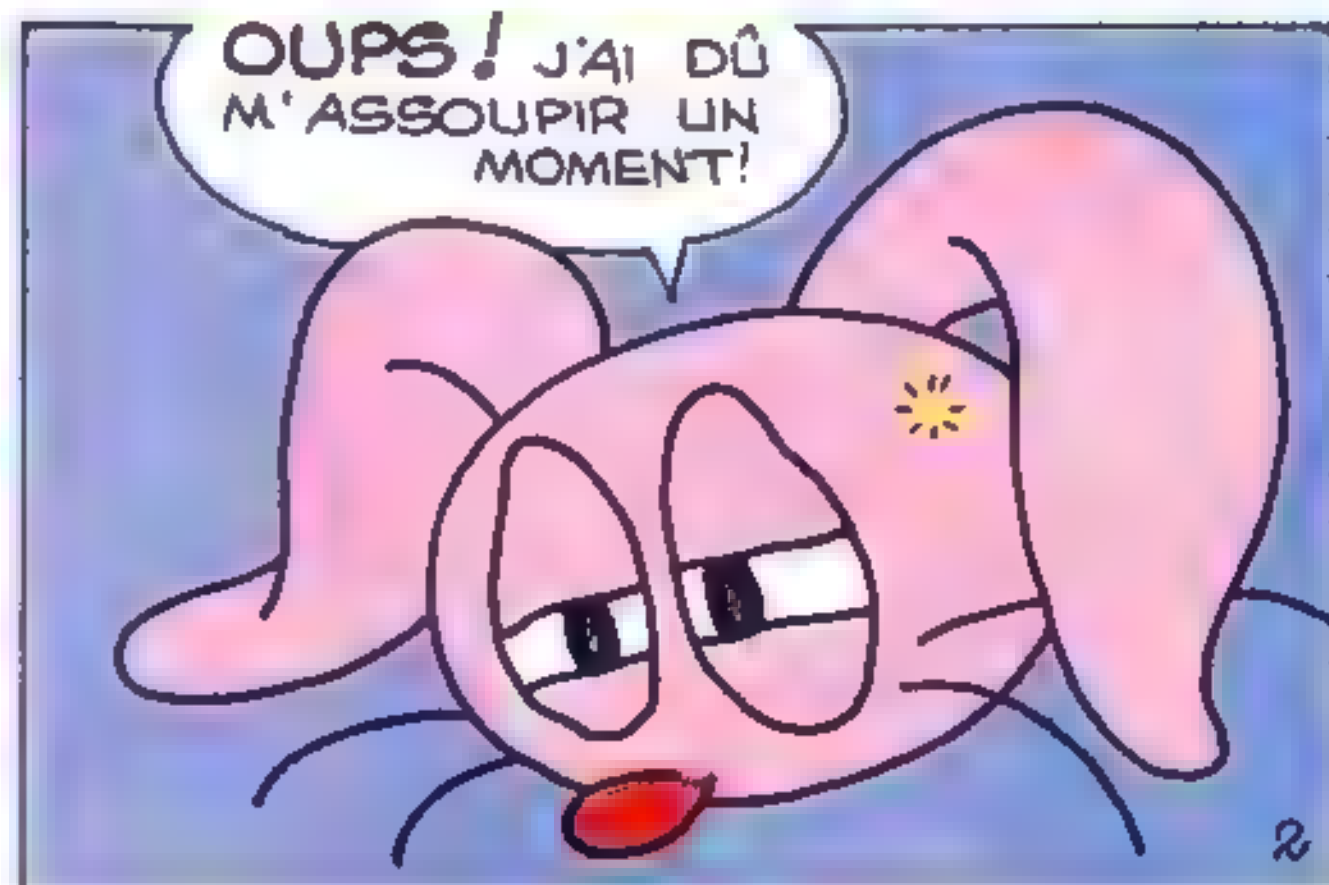
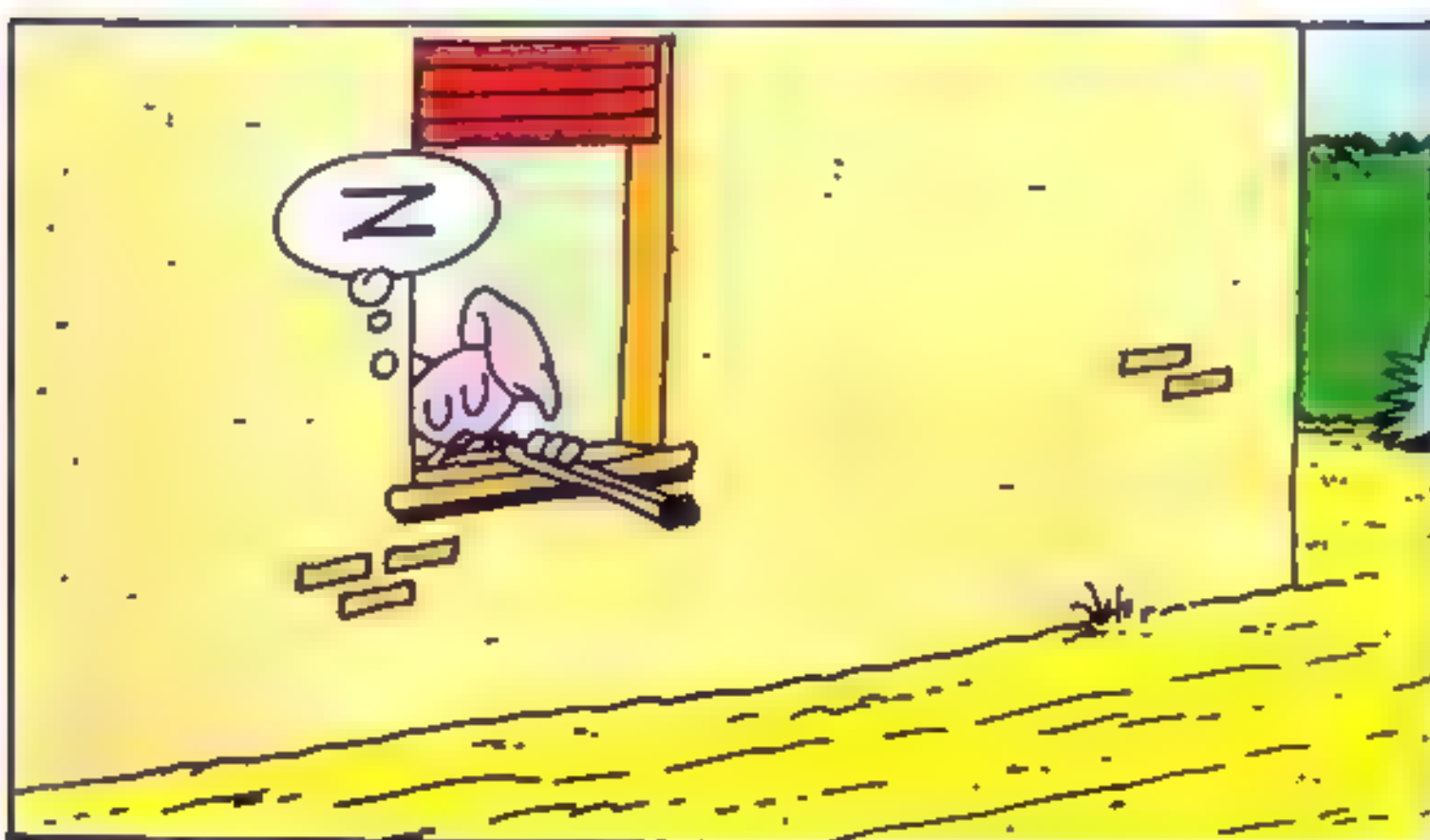
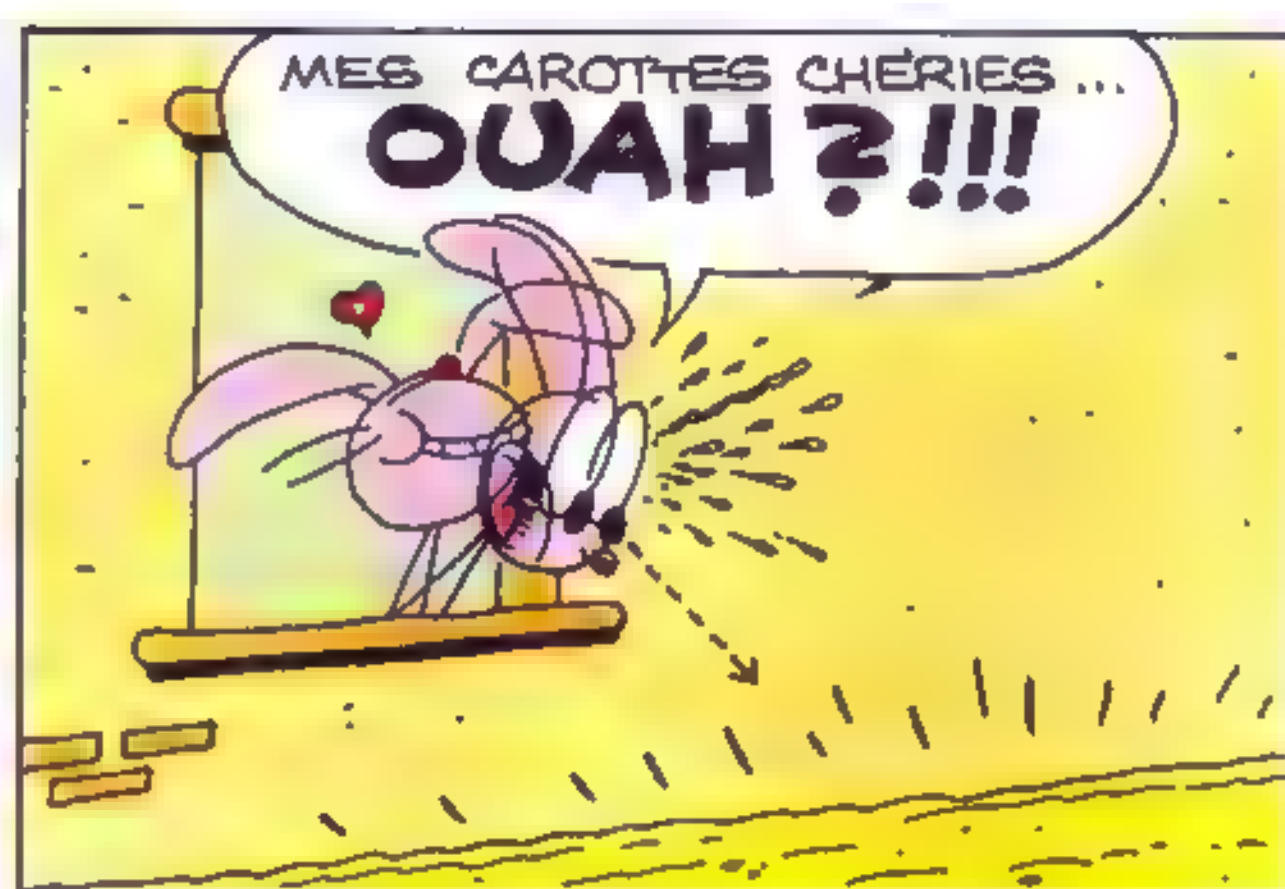
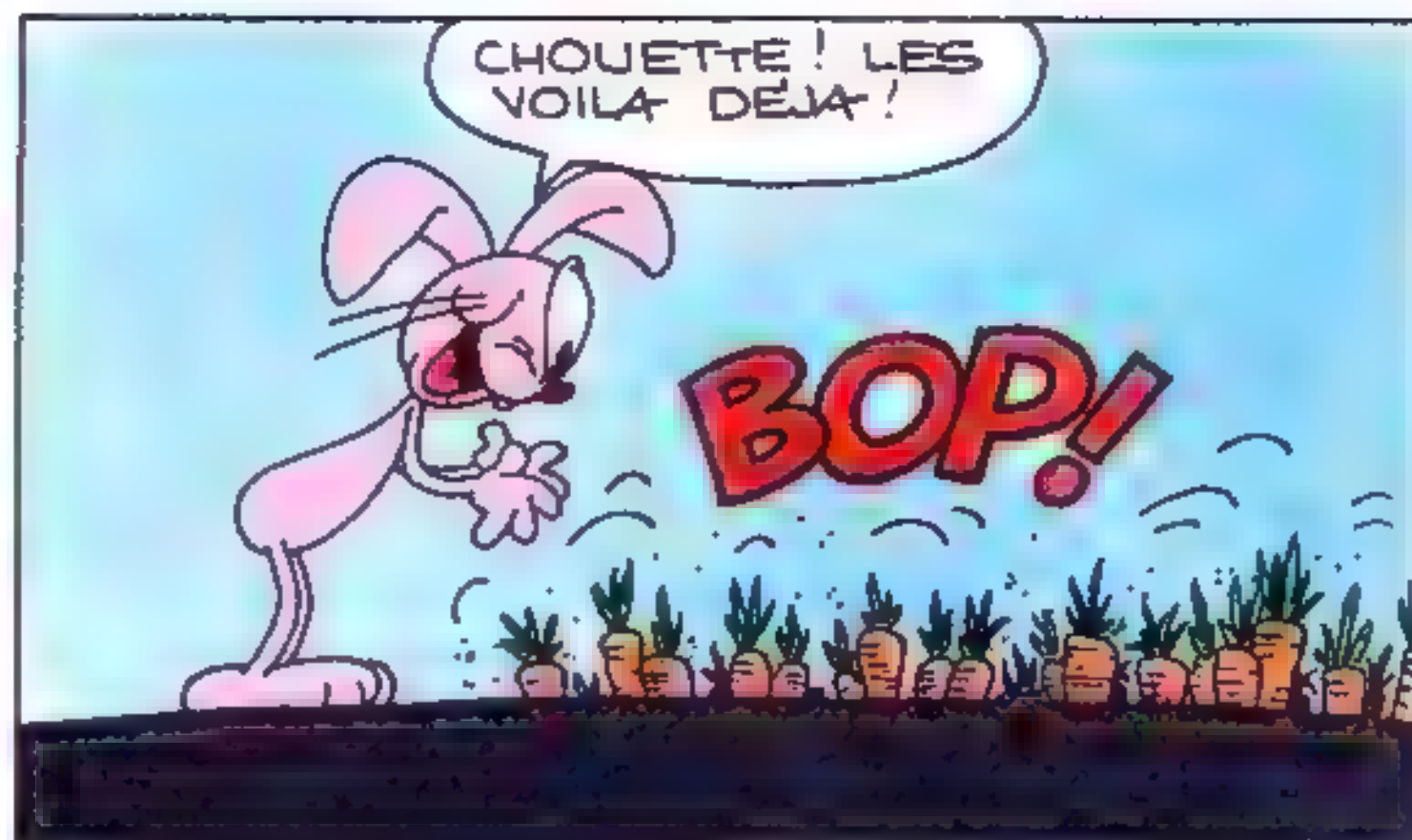
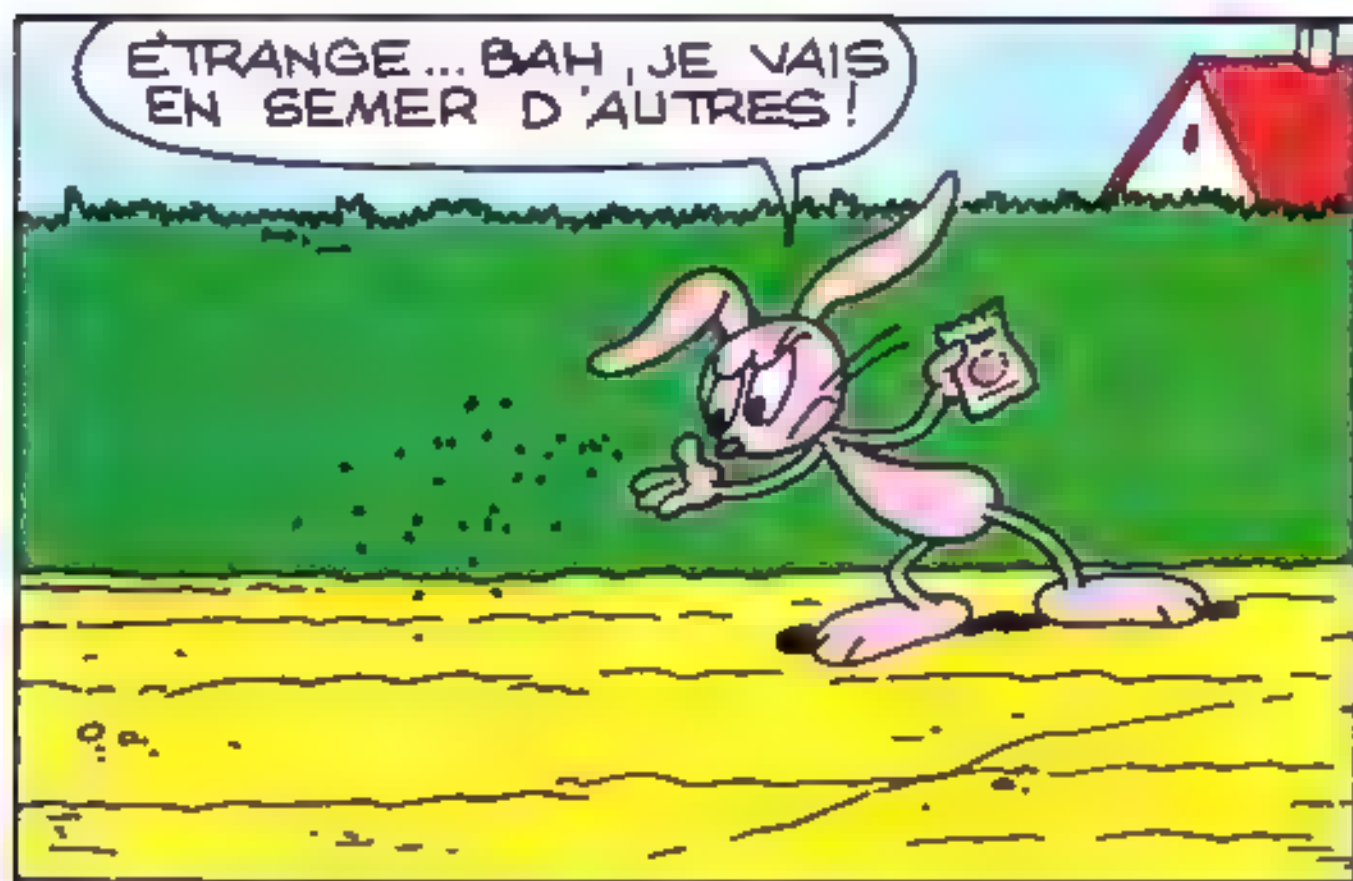
COMPLETE
TON ALBUM PANINI
EN ECHANGEANT
TES DOUBLES AVEC
TES COPAINS !...

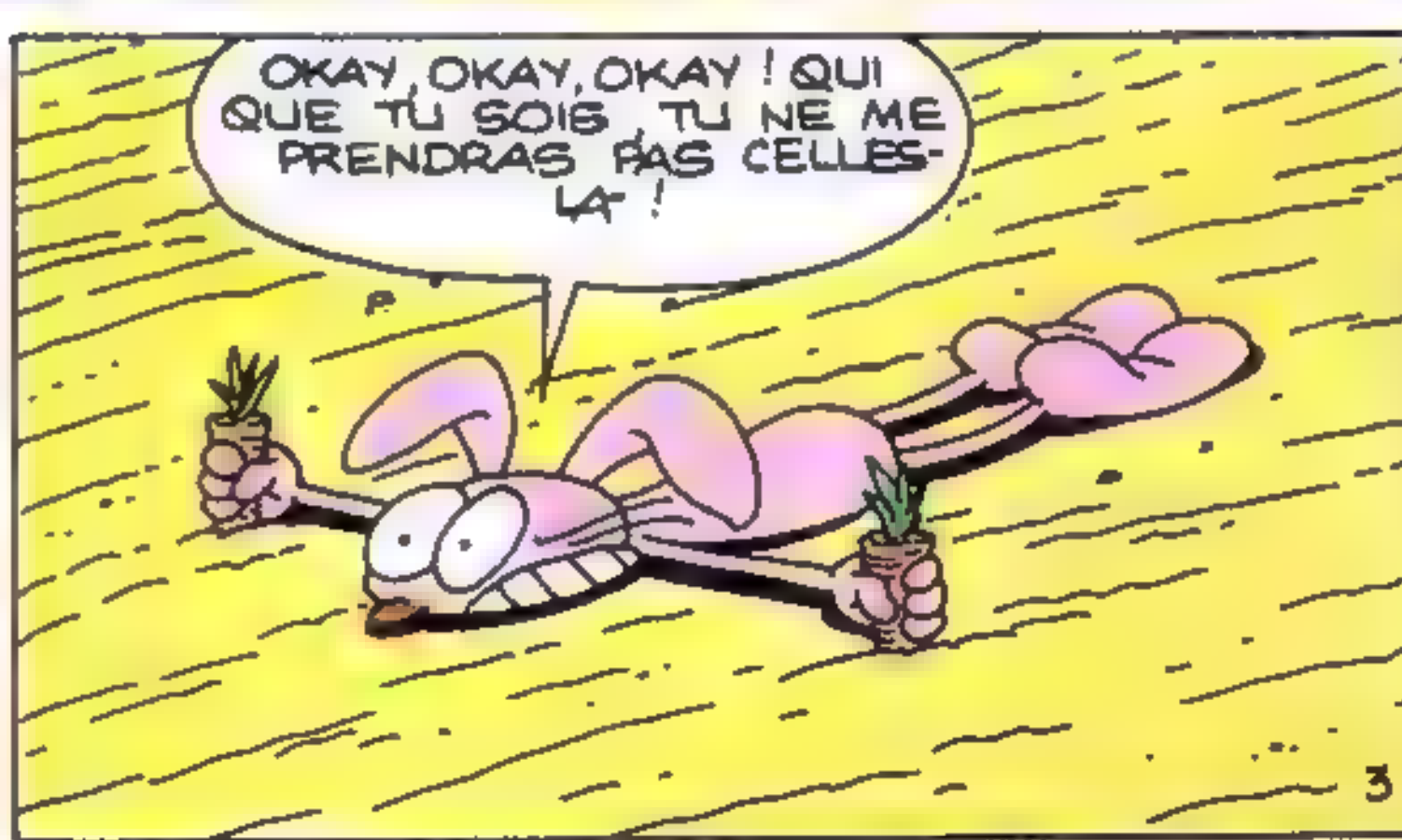
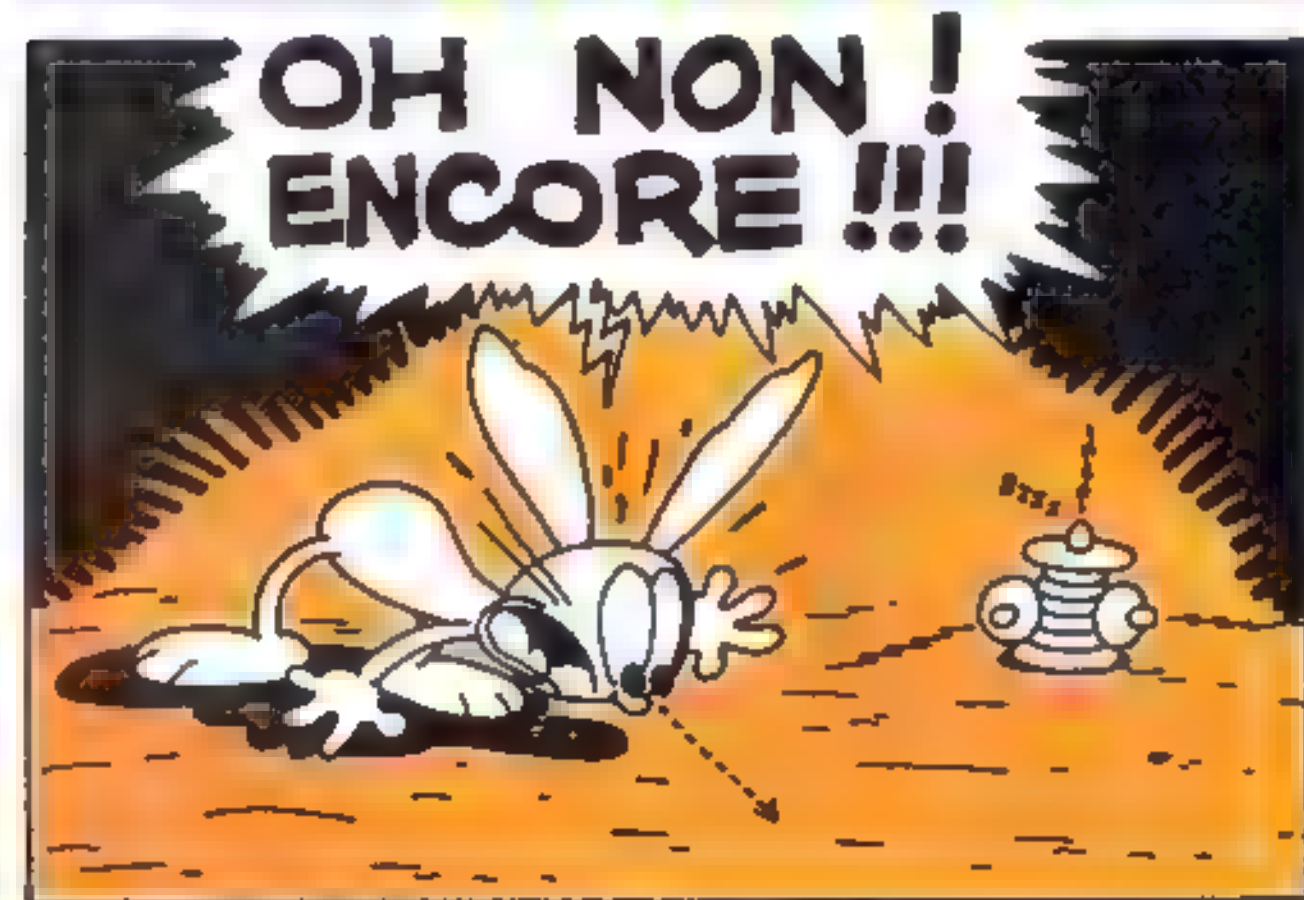
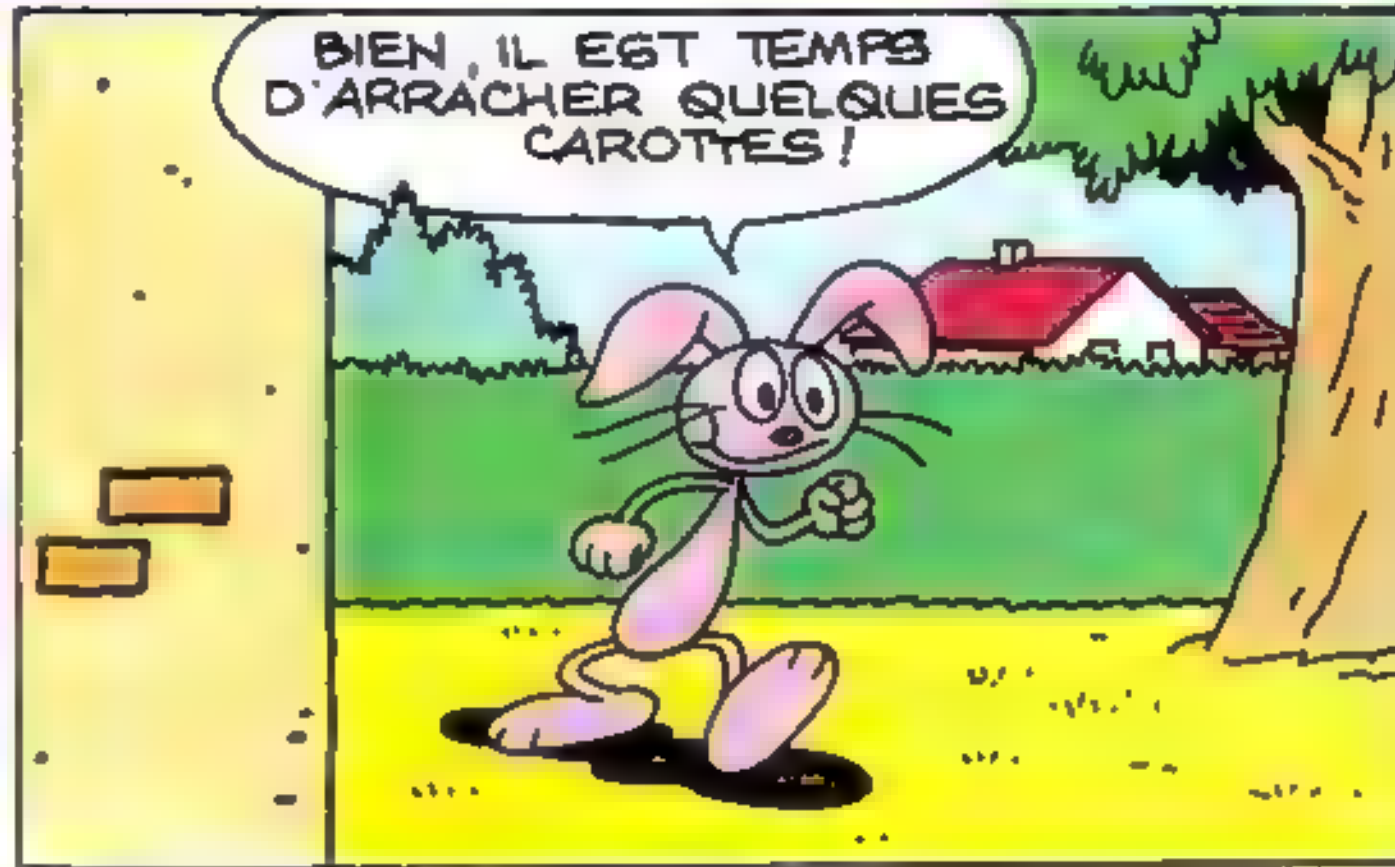
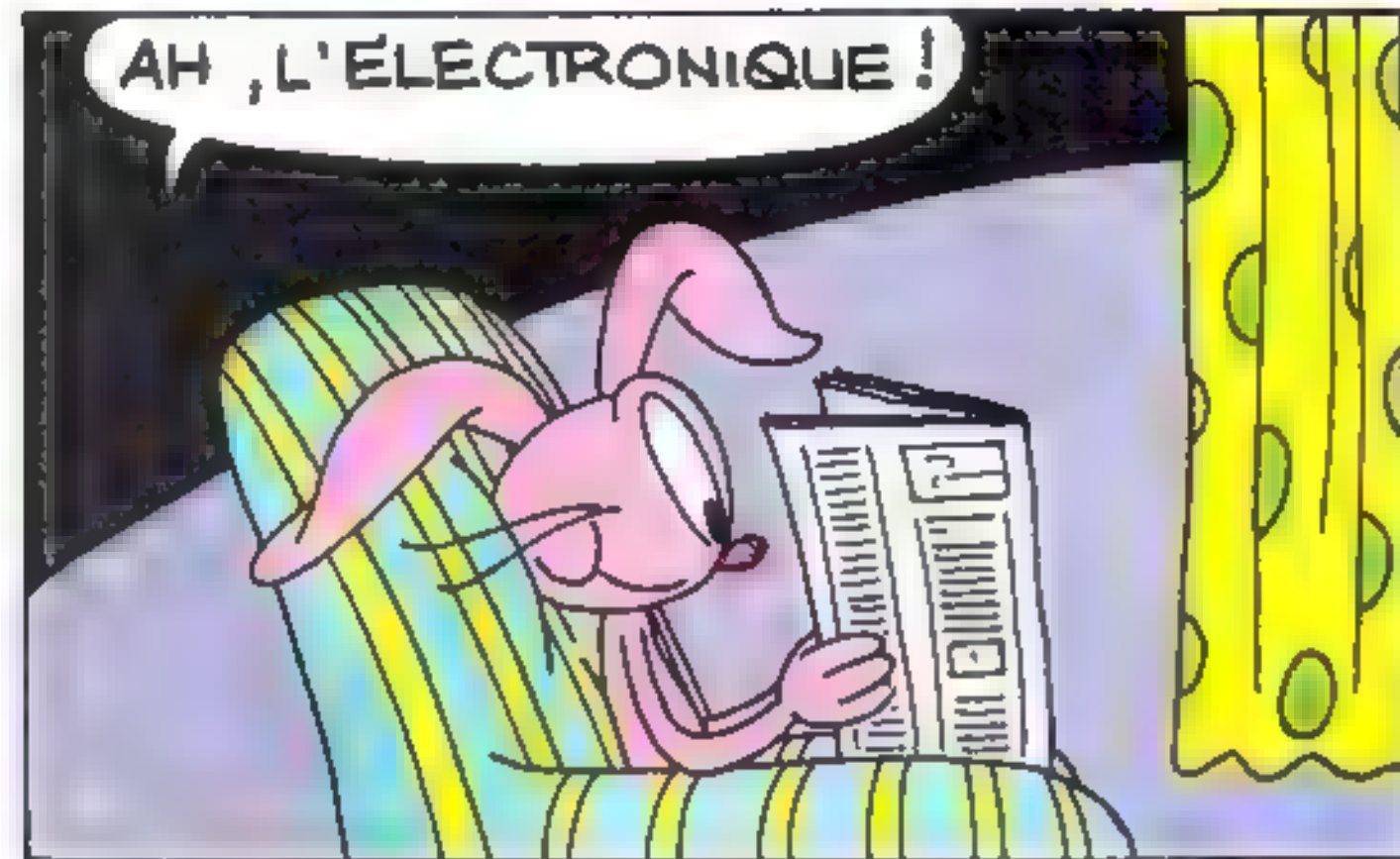
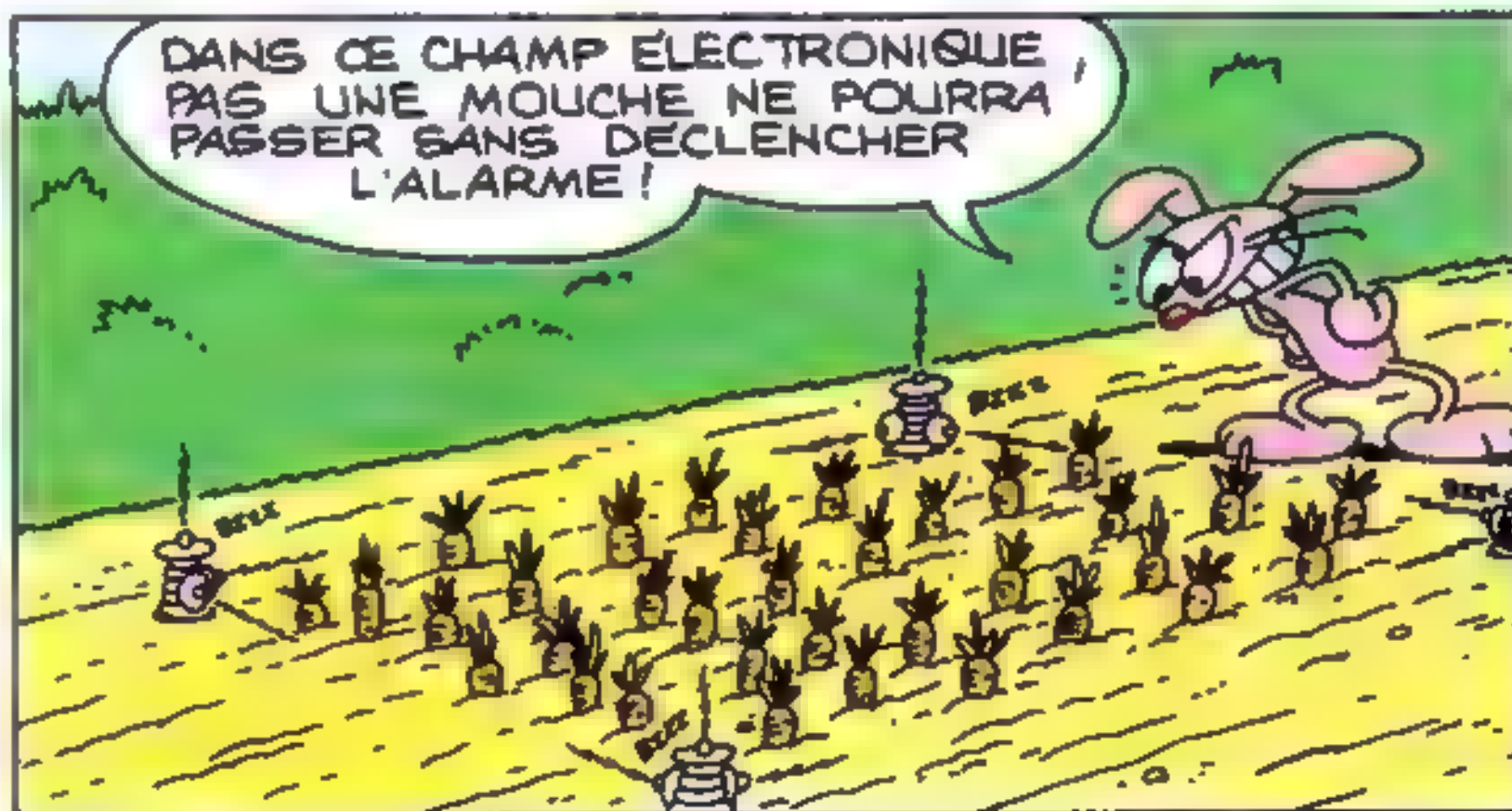
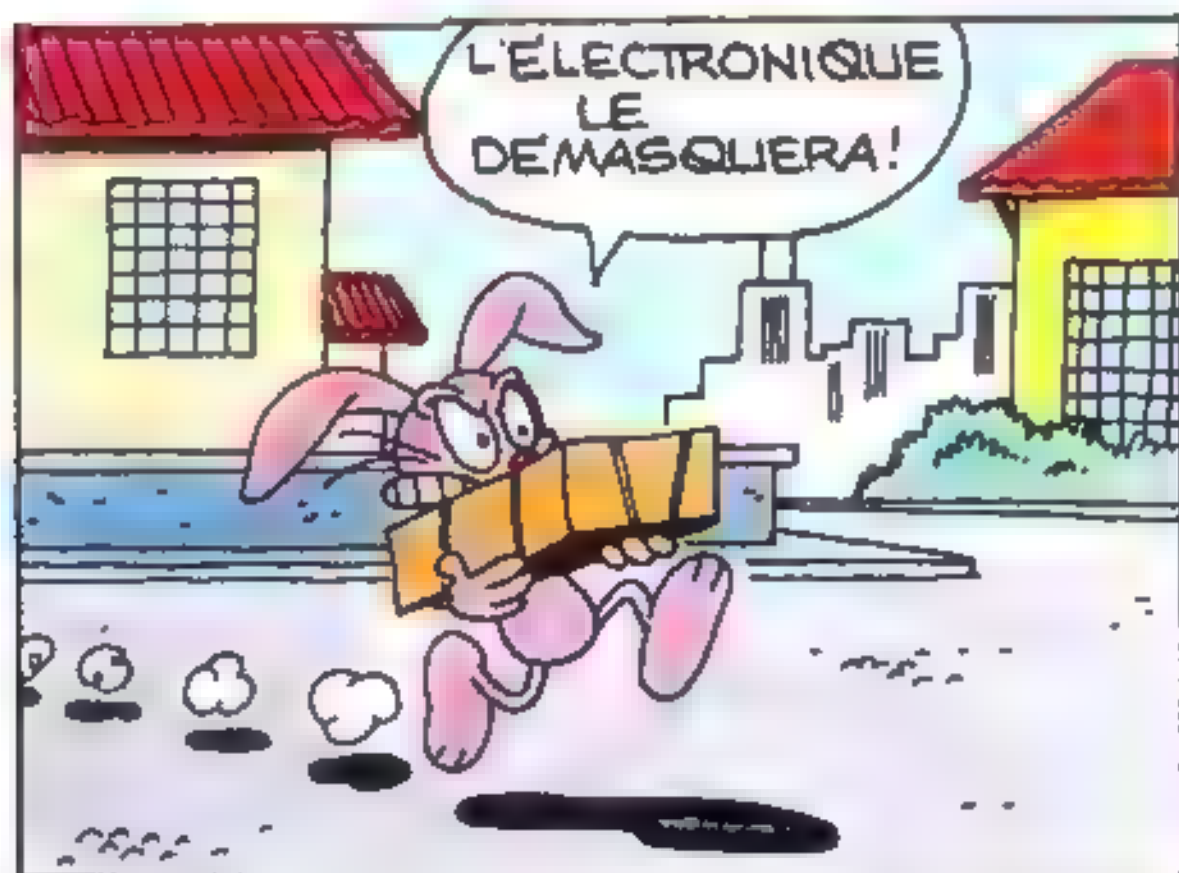
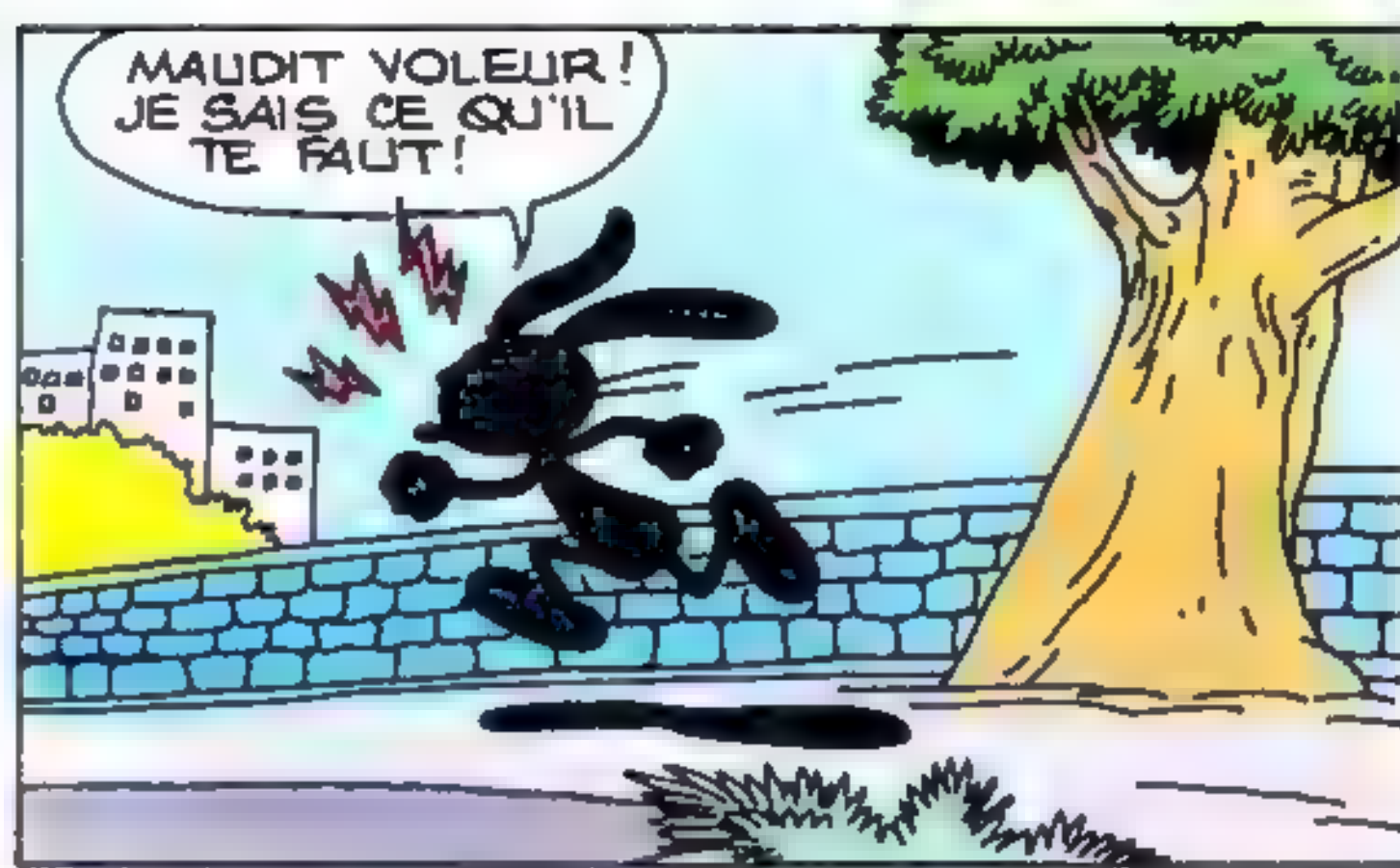
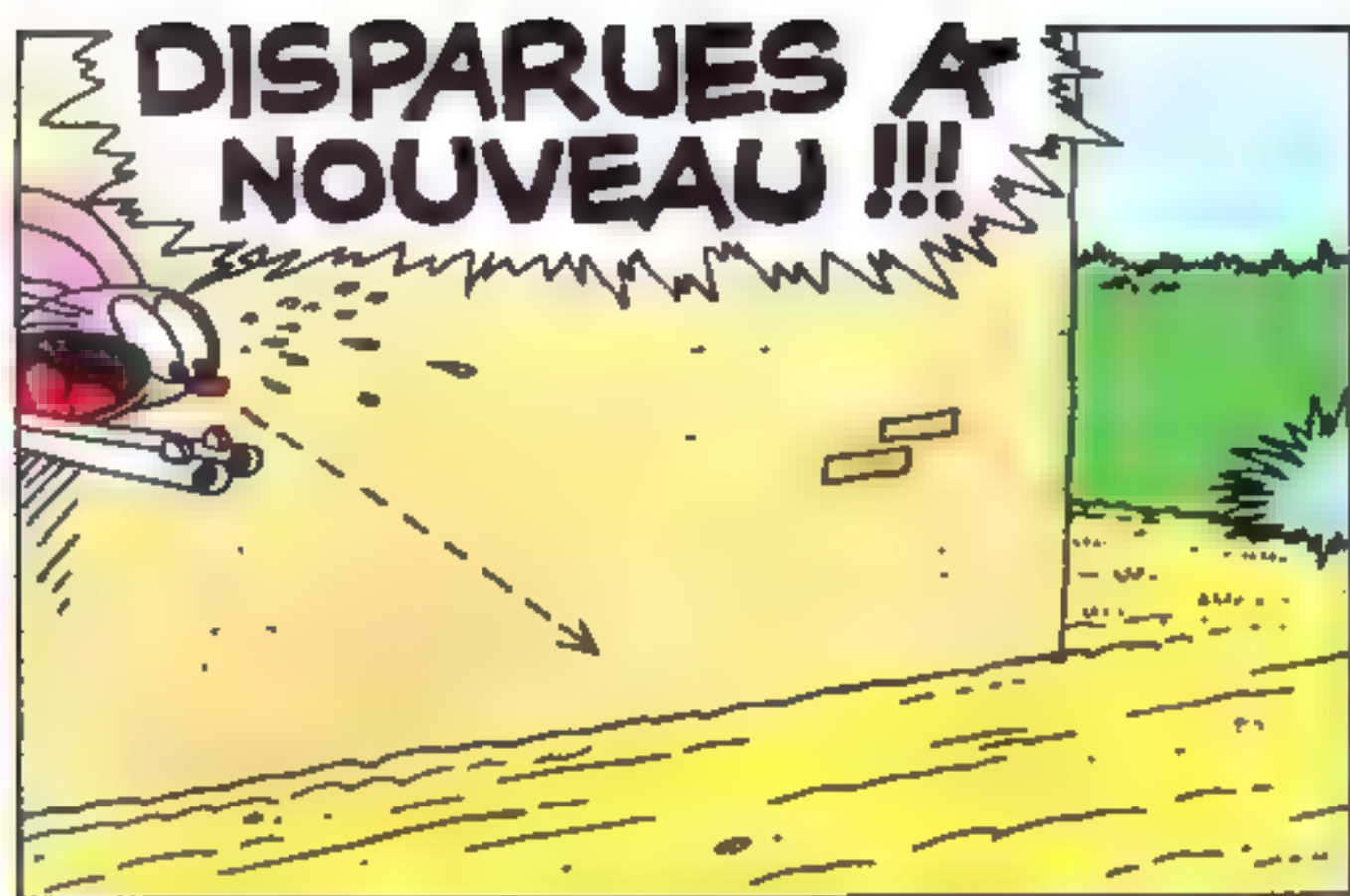
- Alain GIRESSSE raconte le Mondial 82
- Vivez en images une journée au Paris-Saint-Germain

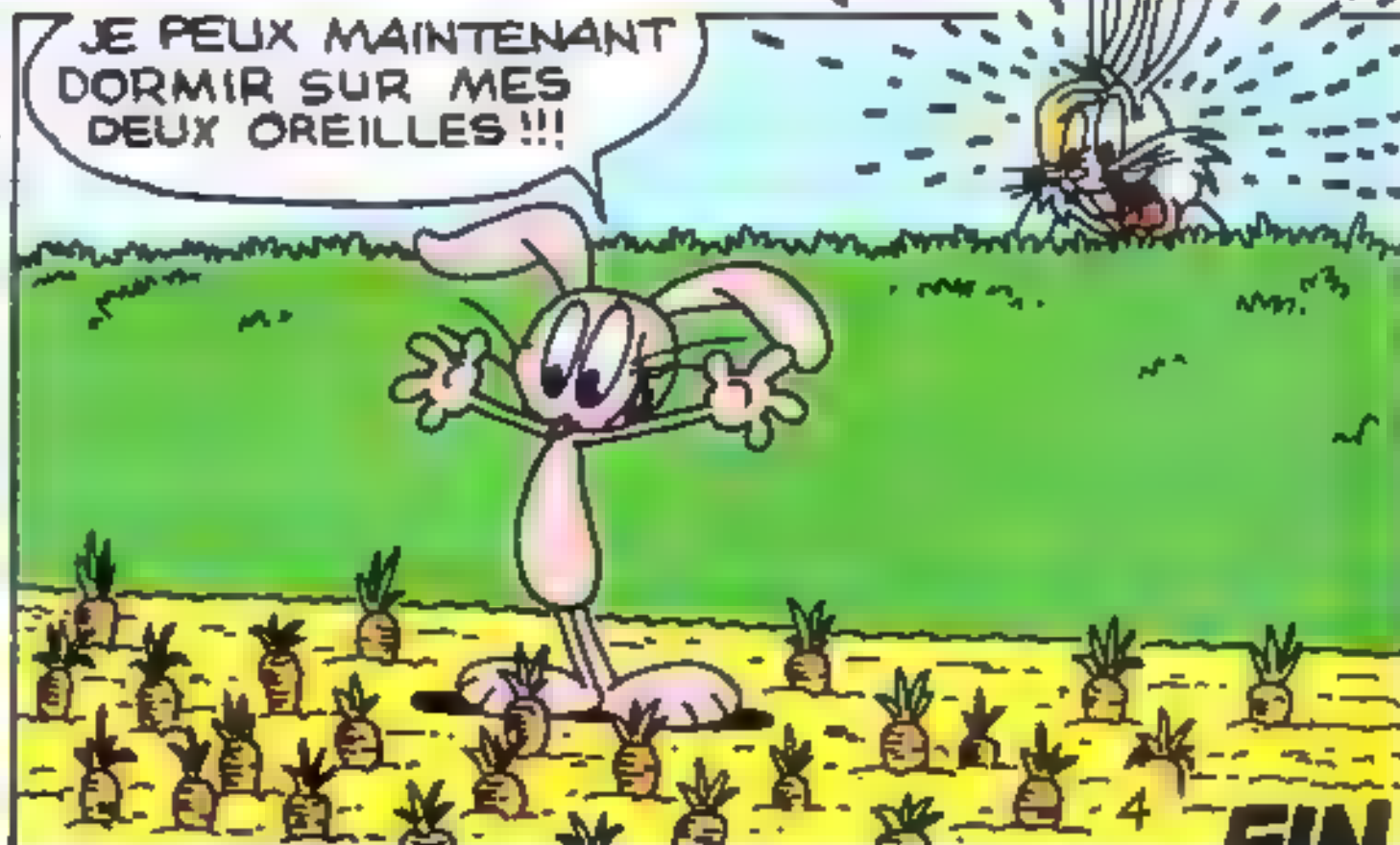
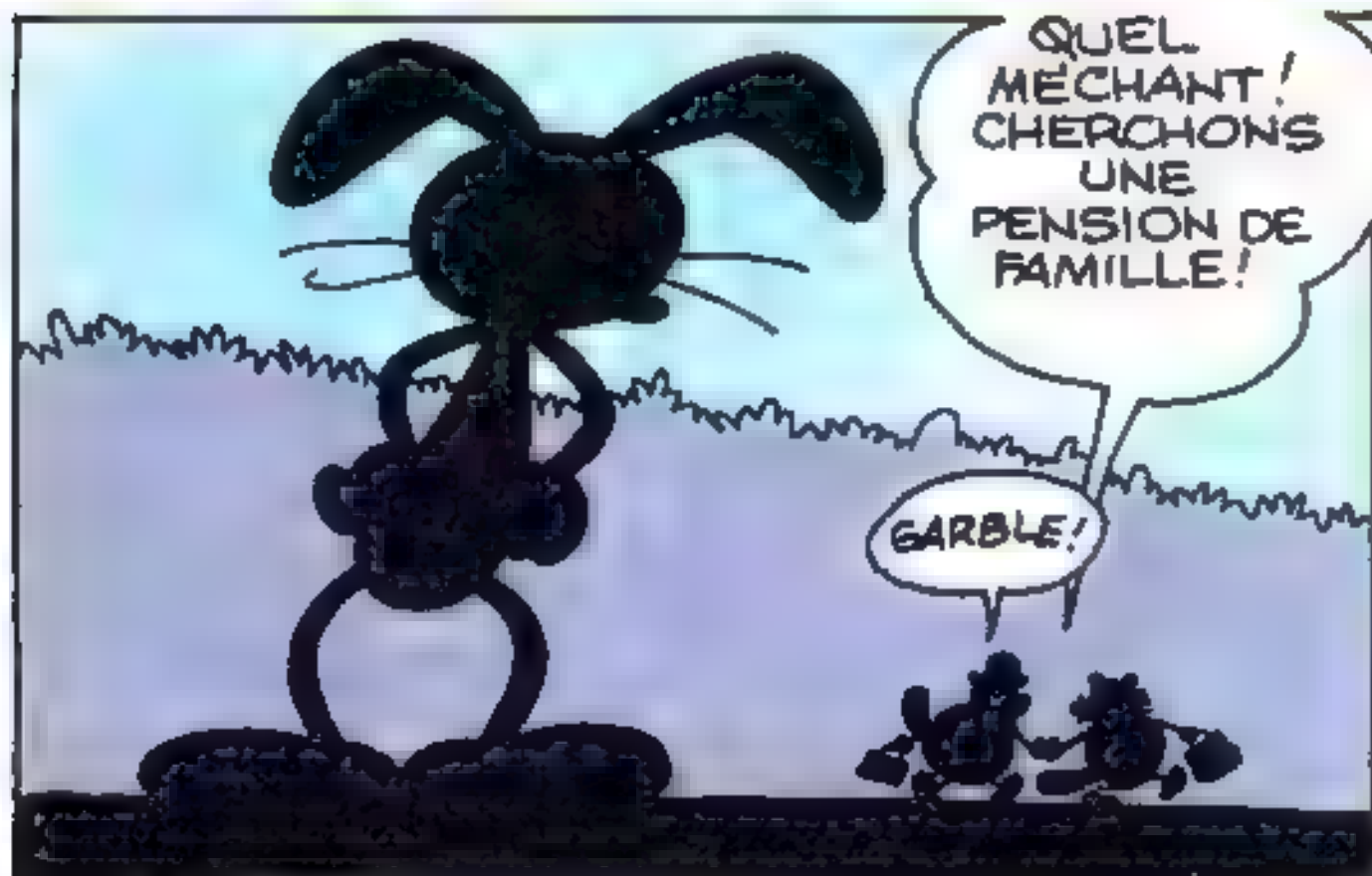
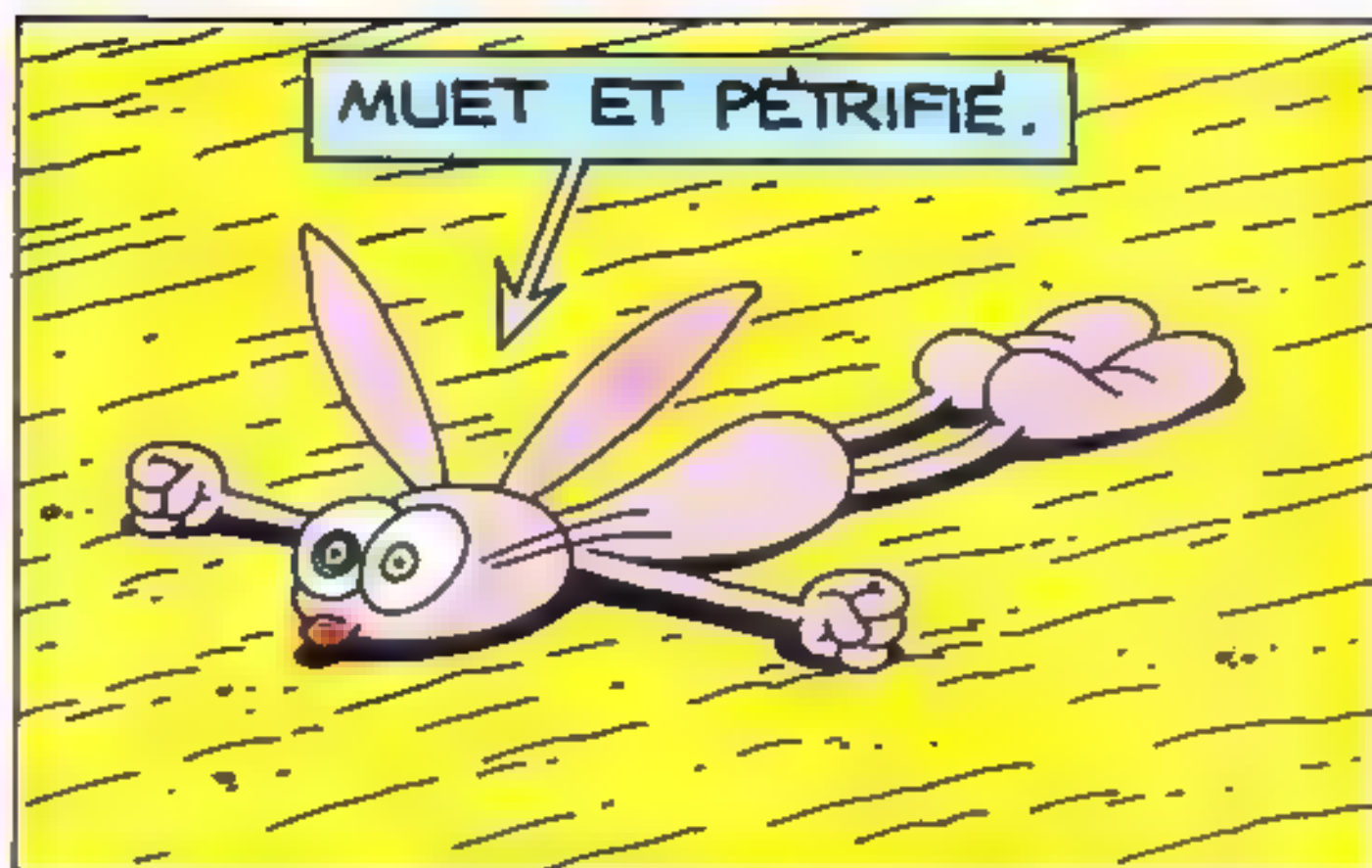
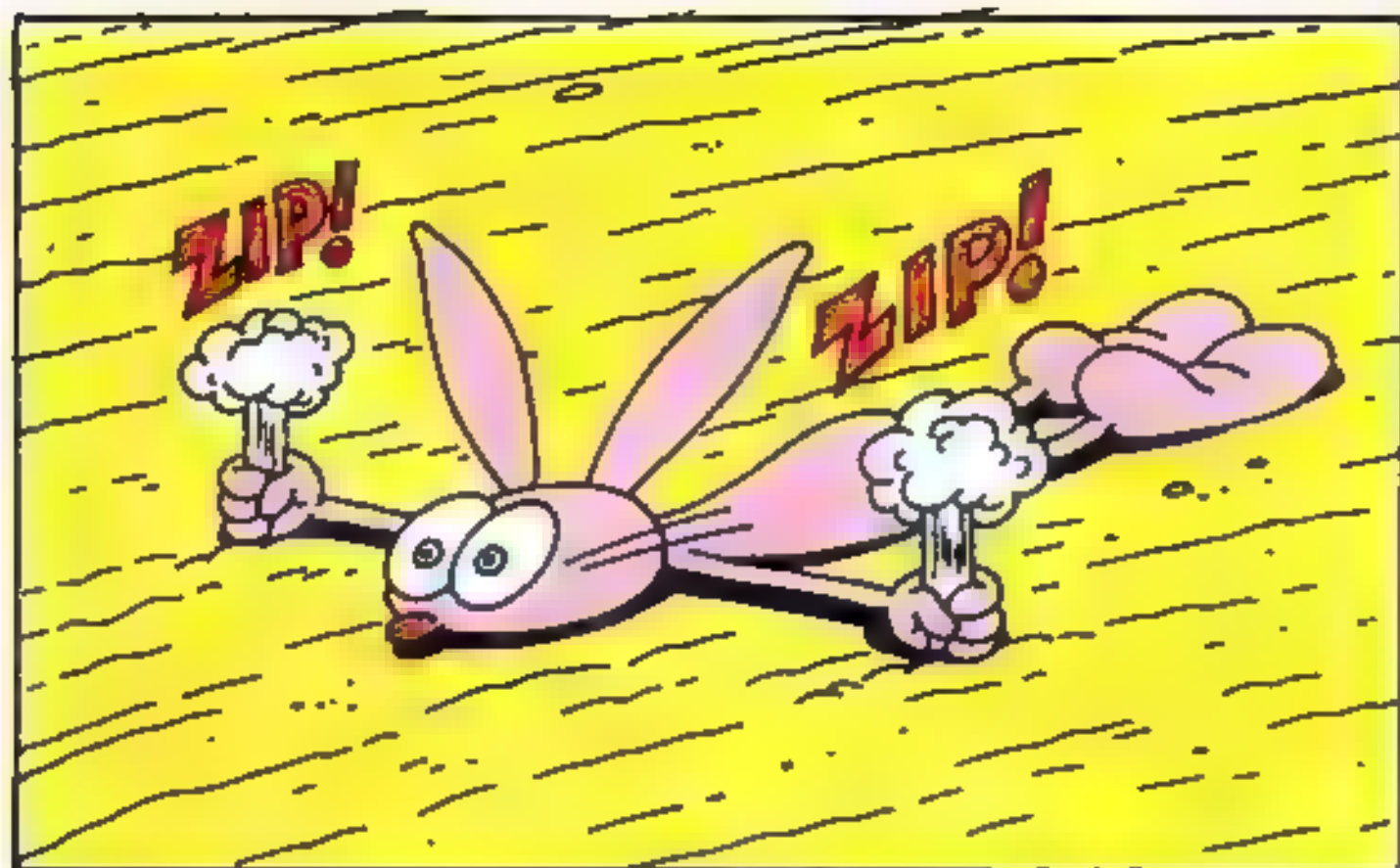


© EPIPRESS-









4 FIN

CAPITAINE APACHE

Des fables et des remingtons



© Ed. VAILLANT 1962





MISTER BOOKS!!
CE... C'EST
INCROYABLE
!!!

?!
L'HOMME
SORTAIT
EN
TITUBANT



LE SHÉRIF SURGIT
À SON TOUR

LÂCHEZ
CETTE ARME
MISTER BOOKS.
JE VOUS
ARRÊTE
POUR LE
MEURTRE
DE DUCKY
TROY
!!!

... QUI... JE... HIPS... N'AI JAMAIS
TU... TUÉ PERSONNE... MOI...
QUI... HIPS... QUI M'A DONNÉ...
CE... CE REVOLVER ?...



LE MARCHAND ÉTAIT
IVRE... IL RECONNAÎT
NÉANMOINS JOHN...?

'L'IRLANDAIS!
TU... TU TOMBES
BIEN... HIPS... TU...
TU... VEUX BIEN
GARDER... MA
"BOUTIQUE"...
EN ATTENDANT
QUE TOUT... HIPS...
ÇA... HIPS
S'ÉCLAIRCISSE
...'



LE SHÉRIF ENTRAÎNÀIT SANS MÉ-
NAGEMENT "MISTER BOOKS"
VERS LA PRISON...

J'ESPÈRE... HIPS!
QUE TU FÉRAS DE
BONNES AFFAIRES,
"L'IRLANDAIS!"



1962

JE CONNAÎS BIEN MISTER BOOKS.
IL EST INCAPABLE D'UN MEURTRE...
DE PLUS, IL NE PORTE JAMAIS
D'ARMES!



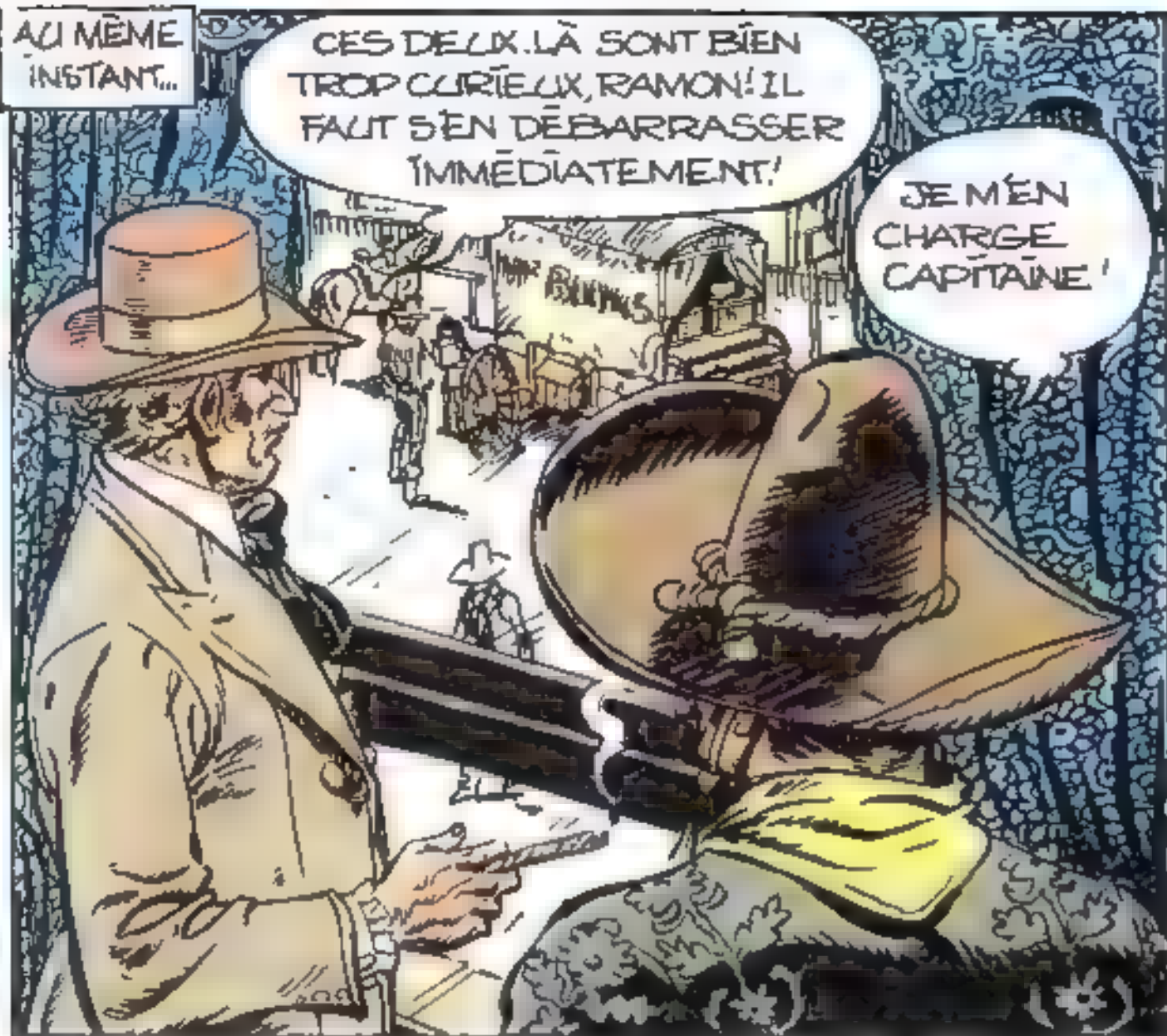
LE CHARIOT ÉTAIT REMPLI DE
CENTAINES DE LIVRES.

IL N'Y A
RIEN DE
PLUS BEAU
QU'UN LIVRE,
OKADA...
REGARDE
CELUI-CI... "LES
FABLES DE
LA FONTAINE"
...'

AU MÊME INSTANT...

CES DEUX-LÀ SONT BIEN TROP CURIEUX, RAMON! IL FAUT S'EN DÉBARRASSER IMMÉDIATEMENT!

JE M'EN CHARGE CAPITAINE!

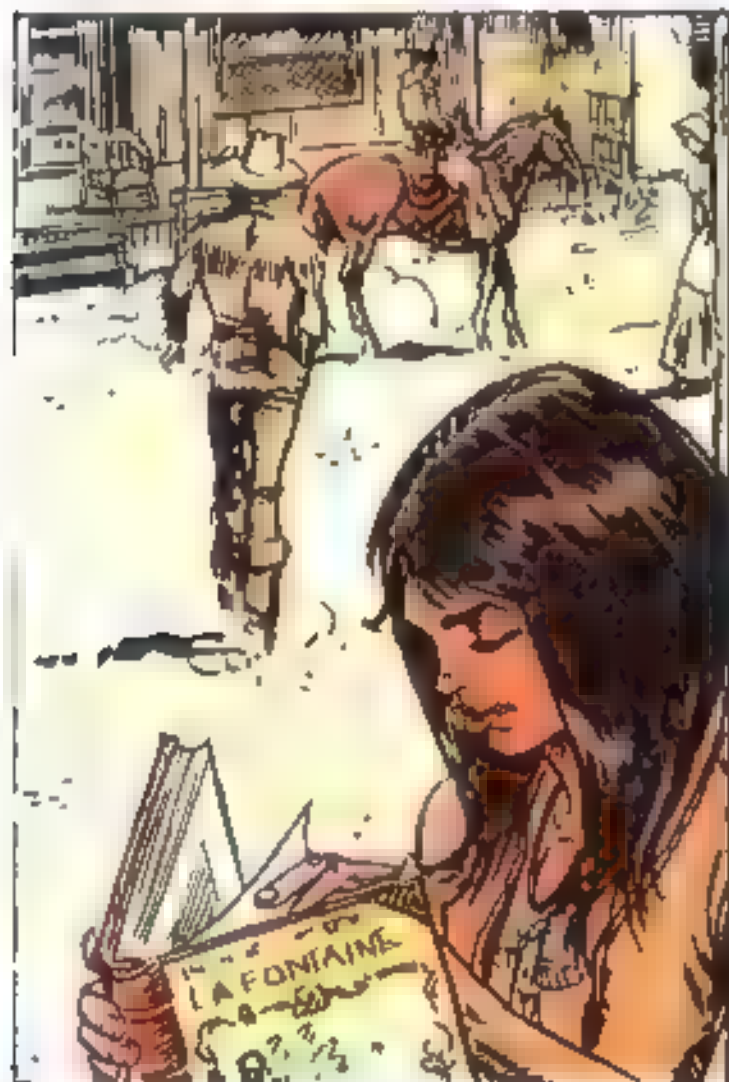


CEPENDANT...



ATTENDS. MOI ICI, OKADA. LE SHÉRIF M'AIDERA PEUT-ÊTRE À VOIR PLUS CLAIR DANS CETTE HISTOIRE!!!

DEPUIS LONGTEMPS DÉJÀ "L'IRLANDAIS" AVAIT APPRIS À LIRE À SON FILS...



OKADA ÉTAIT DONC PLONGÉ DANS UN LIVRE QUAND!



PAS UN GESTE!... OÙ EST PASSÉ LE ROUQUIN QUI ÉTAIT AVEC TOI?...



1962

LA RÉACTION D'OKADA FUT SI RAPIDE, QUELLE SURPRIT L'HOMME...



MON PÈRE M'A APPRIS À NE JAMAIS RÉPONDRE AUX QUESTIONS SOUS LA MENACE!!!

OOH!!!

MAIS LA BRUTE ÉTAIT ROBUSTE...



SALE PETITE VERMINE APACHE!!!

SES DOIGTS ENBERRAIENT
LE COU D'OKADA

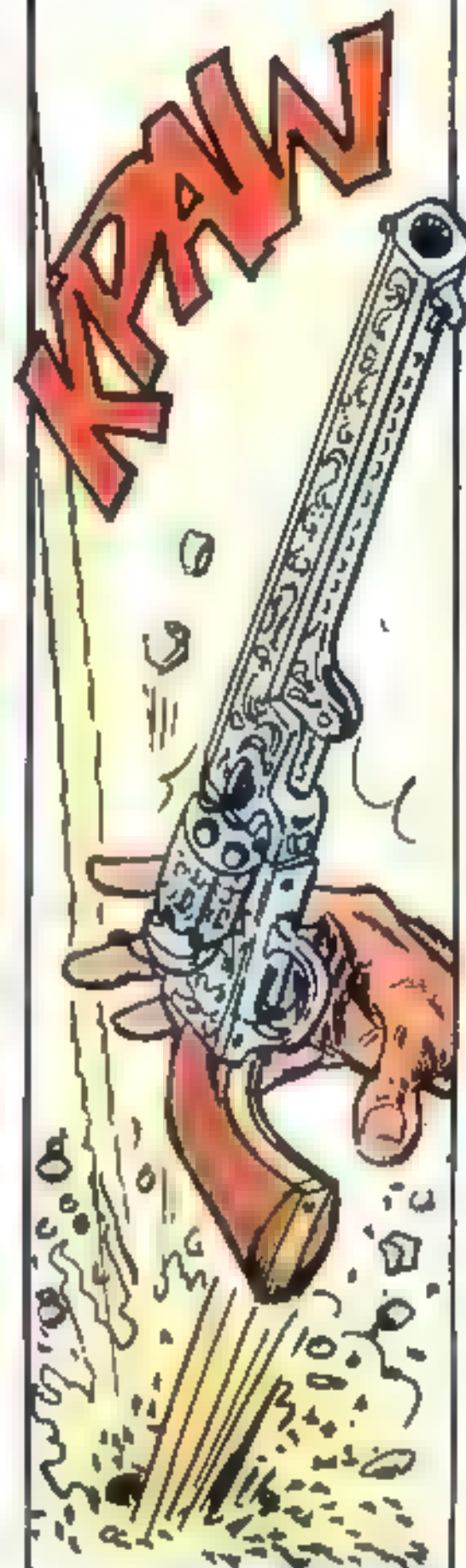
RAMON VA
TEXPÉDIER
CHEZ TON
YASTASINANE !...

OKADA, DANS CERTAINS CAS, USAIT D'UNE ARME
TRÈS PERSONNELLE

AAAAH!

TU MORDS COMME
UN CROTALE ! MAIS
TU AS MORDU POUR
LA DERNIÈRE FOIS !

LE MEXICAIN
AVAIT PLONGÉ VERS
SON ARME !



MISTER BOOKS
EST EN PRISON, MAIS
JE N'AI PAS TROUVÉ
LE SHÉRIF !

CETTE
BRUTE A
FAILLI
M'ÉTRANGER
ET JE NE SAIS
MÊME PAS
POURQUOI !

POURQUOI ? JE SUIS SÛR
QU'IL VA NOUS LE DIRE
BIEN GENTIMENT !

NE TIRE PAS,
ROUQUIN, NE TIRE
PAS. JE... JE
DIRAI TOUT !

KICLÉCLIK

CEPENDANT...

MHMM... RAMON EST
ASSEZ LÂCHE POUR
TOUT RÉVÉLER À
CET INCONNU !

JE PEUX
LE FAIRE
TAIRE,
CAPITAINE

RENGAÎNEZ CE REVOLVER, SHÉRIF ! JE CONNAÎS UNE MÉTHODE AUSSI EFFICACE ET BEAUCOUP PLUS DISCRÈTE !



AU MÊME INSTANT...



« JE NE PEUX PAS TE DIRE CE QUE JE SAIS, ICI, ROUGUIN, CE SERAIT TROP DANGEREUX... »

...FOUR

AAA AH!

?!!



ET VOILÀ ! RAMON NE PARLERA PLUS, CE TYPE EST À VOUS, SHÉRIF ! VOUS TROUVerez BIEN UN PRÉTEXTE POUR L'EMPRISSONNER !...



UNE FLÉCHETTE MINISCULE ÉTAIT FICHÉE DANS LE COU DE RAMON...



« SANS DOUTE UN POISON FOUROXYANT !... PETIT-ÊTRE DU CURARE... »

?

HAUT LES MAINS.

L'HOMME ! JE T'ACCUSE DU MEURTRE DE RAMON MANZITO !

CEST UNE HABITUDE DANS CE PATELIN, D'ACCUSER LES INNOCENTS !...

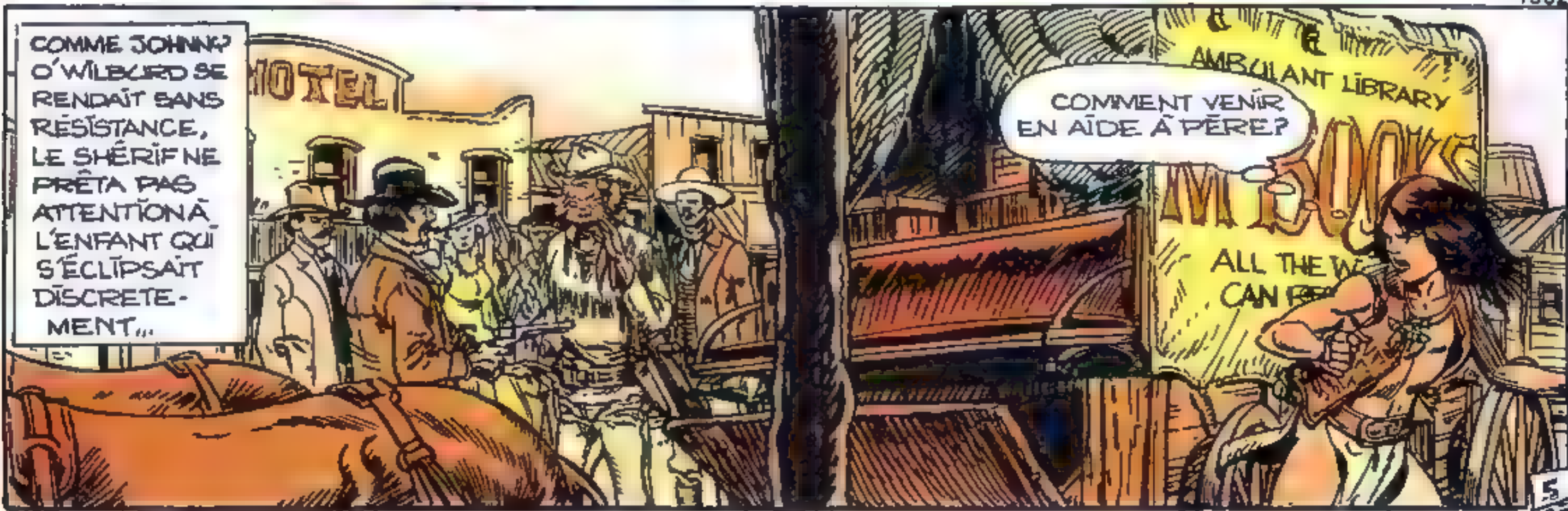


Pile, OK, ça va... FAIS-TOI OUBLIER. Fille... fille !...



1962

COMME JOHN O'WILBURD SE RENDAIT SANS RÉSISTANCE, LE SHÉRIF NE PRÊTA PAS ATTENTION À L'ENFANT QUI S'ÉCLIPSAIT DISCRÈTEMENT...



COMMENT VENIR EN AIDE À PÈRE ?

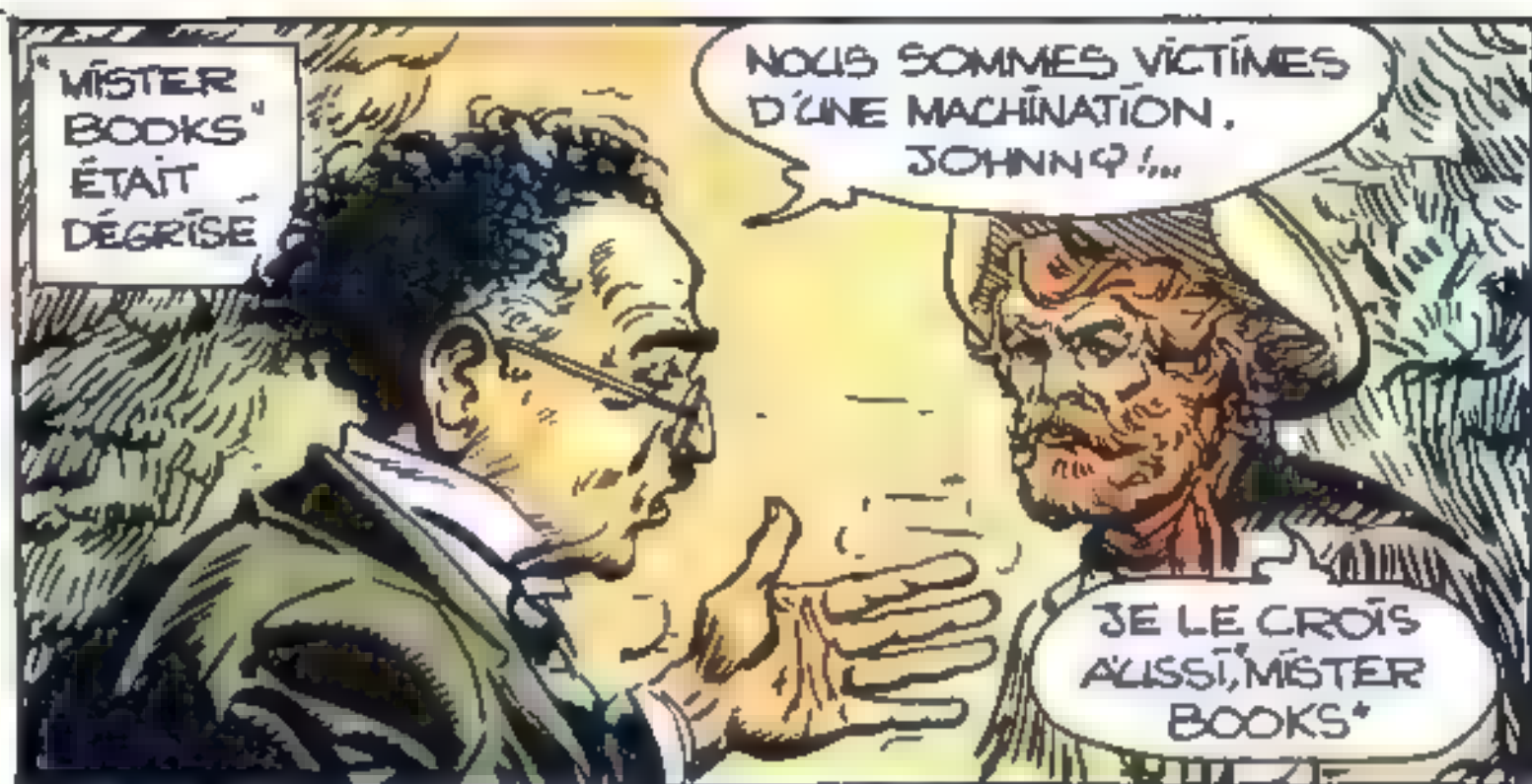
AMBULANT LIBRARY

ALL THE WAY CAN BE



„JE N'AI PAS
TUE CE DICKY
TROP !...“

PAS
PLUS QUE
JE N'AI
TUE CE
RANON
MANZITO
!...“



„MISTER
BOOKS“
ÉTAIT
DÉGRISÉ

NOUS SOMMES VICTIMES
D'UNE MACHINATION.
JOHN ? !...“

JE LE CROIS
AUSSI, MISTER
BOOKS“



MAIS QUI PEUT
AVOIR INTÉRÊT
À NOUS ACCUSER
DE MEURTRES ?
QUI ? !...“

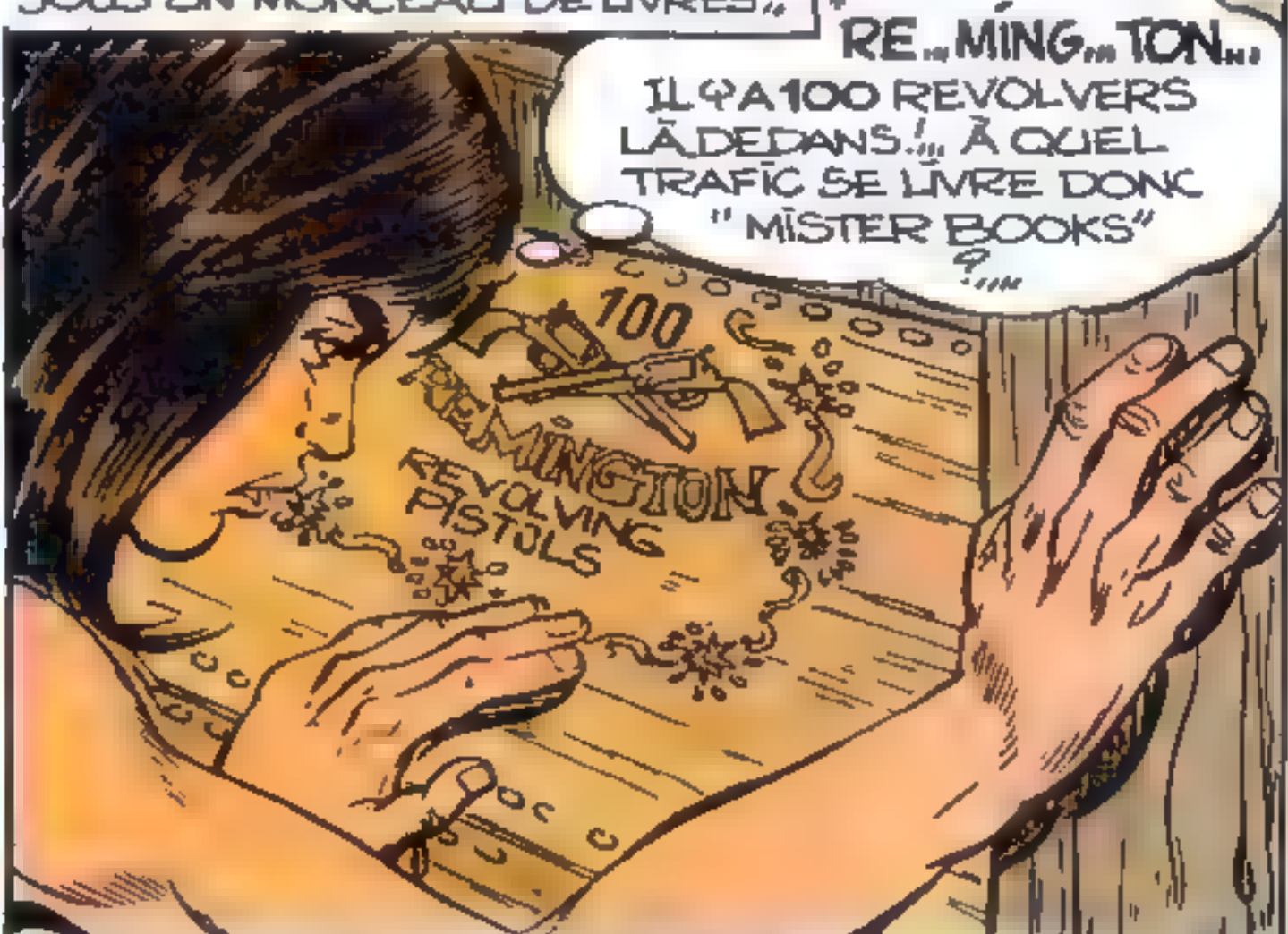
QUI
ET
POURQUOI
? !...“

OKADA, CEPENDANT, S'ÉTAIT DISSIMILÉ DANS LE CHARIOT
DE "MISTER BOOKS" „ET SOLIDAÏN...“



?!... QU'EST-
CE QUE C'EST
QUE ÇA ? !...“

L'ENFANT VENAIT DE DÉCOUVRIR UNE CAISSE, ENFOUÏE
SOUS UN MONCEAU DE LIVRES...“



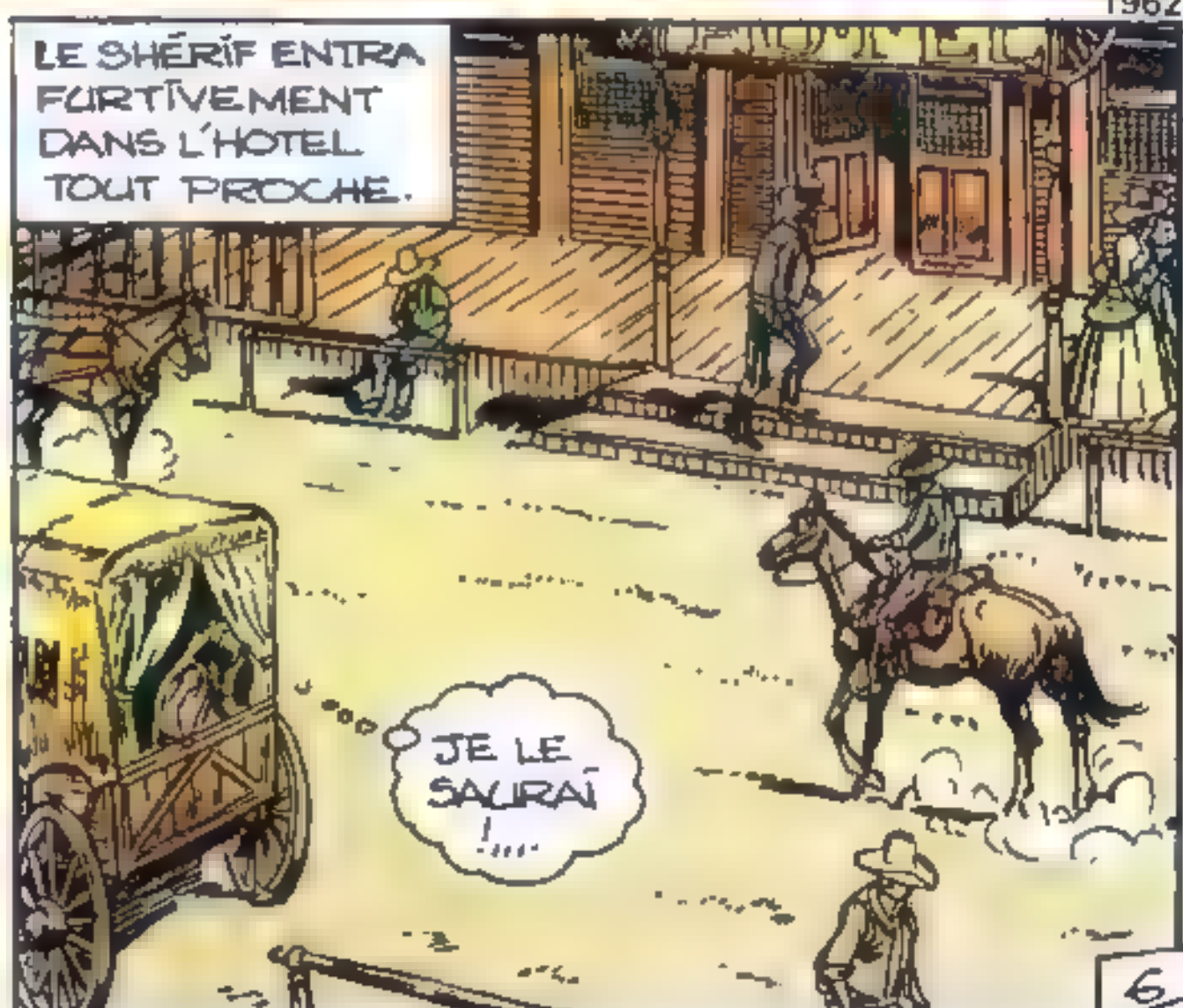
RE... MING... TON...“

IL Y A 100 REVOLVERS
LÀ DEDANS !... À QUEL
TRAFIC SE LIVRE DONC
"MISTER BOOKS"
? !...“



OKADA MÉDITAIT
SUR SA TROLI-
VAÏE QUAND...“

„ET
QUEL JEU
JOUÉ-T-IL
CELLI-
LÀ ? !...“



LE SHÉRIF ENTRA
FURTIVEMENT
DANS L'HOTEL
TOUT PROCHE...“

JE LE
SAURAI
!...“



OKADA, SILENCIEUX, SUT DÉJOUER LA VIGILANCE DU PRÉPOSÉ À LA RÉCEPTION...



UNE PORTE VIENT DE SE REFERMER À L'ÉTAGE... C'EST LÀ QUE LE SHÉRIF EST ENTRÉ !...



LE MARCHAND DE BOUQUINS ET CET "IRLANDAIS" SONT ENFERMÉS, CAPITAINE...



ET PUISQUE DICKY ET RAMON SONT MORTS, MA PART DE- VRAIT ÊTRE PLUS... IMPORTANTE, NON ?!...

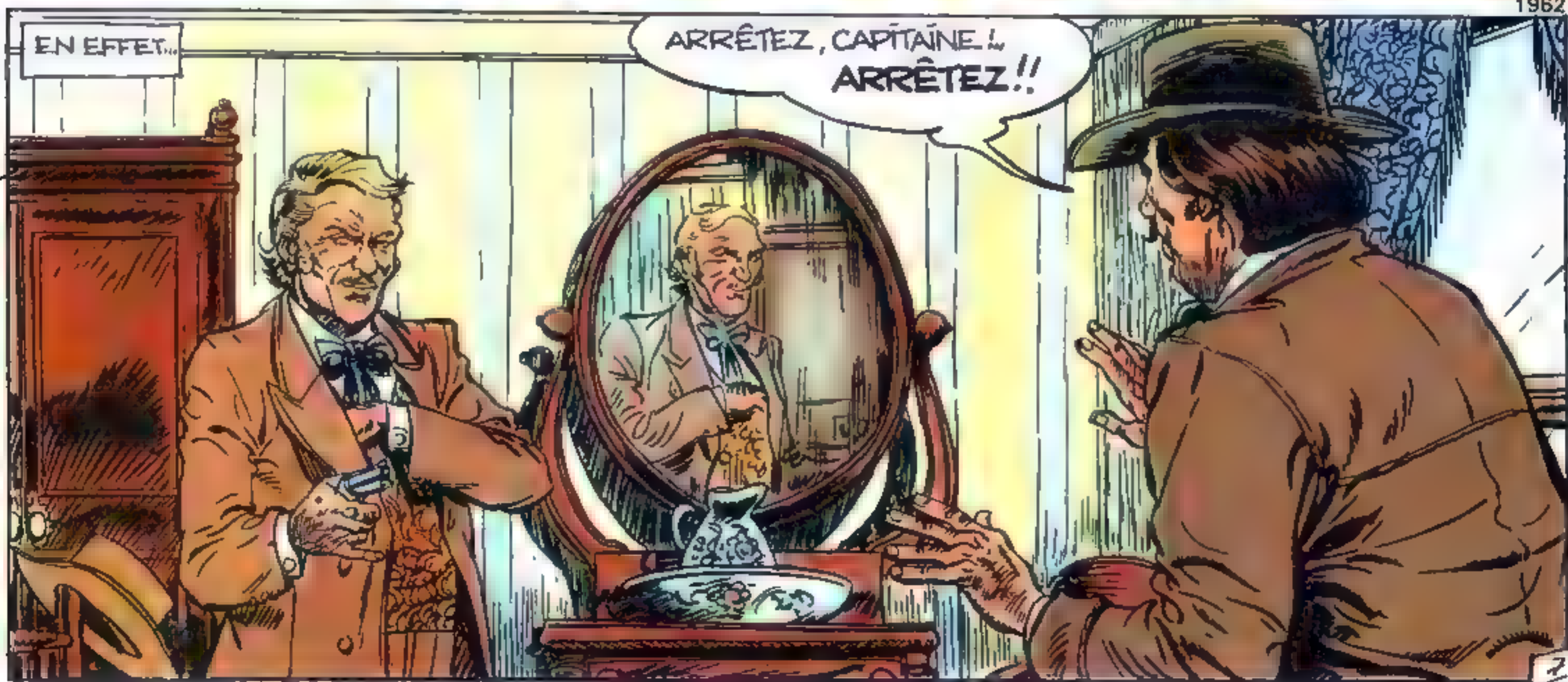
?!

OKADA, L'OEIL À LA SERRURE, NE PER- DAIT RIEN DE LA RENCONTRE...



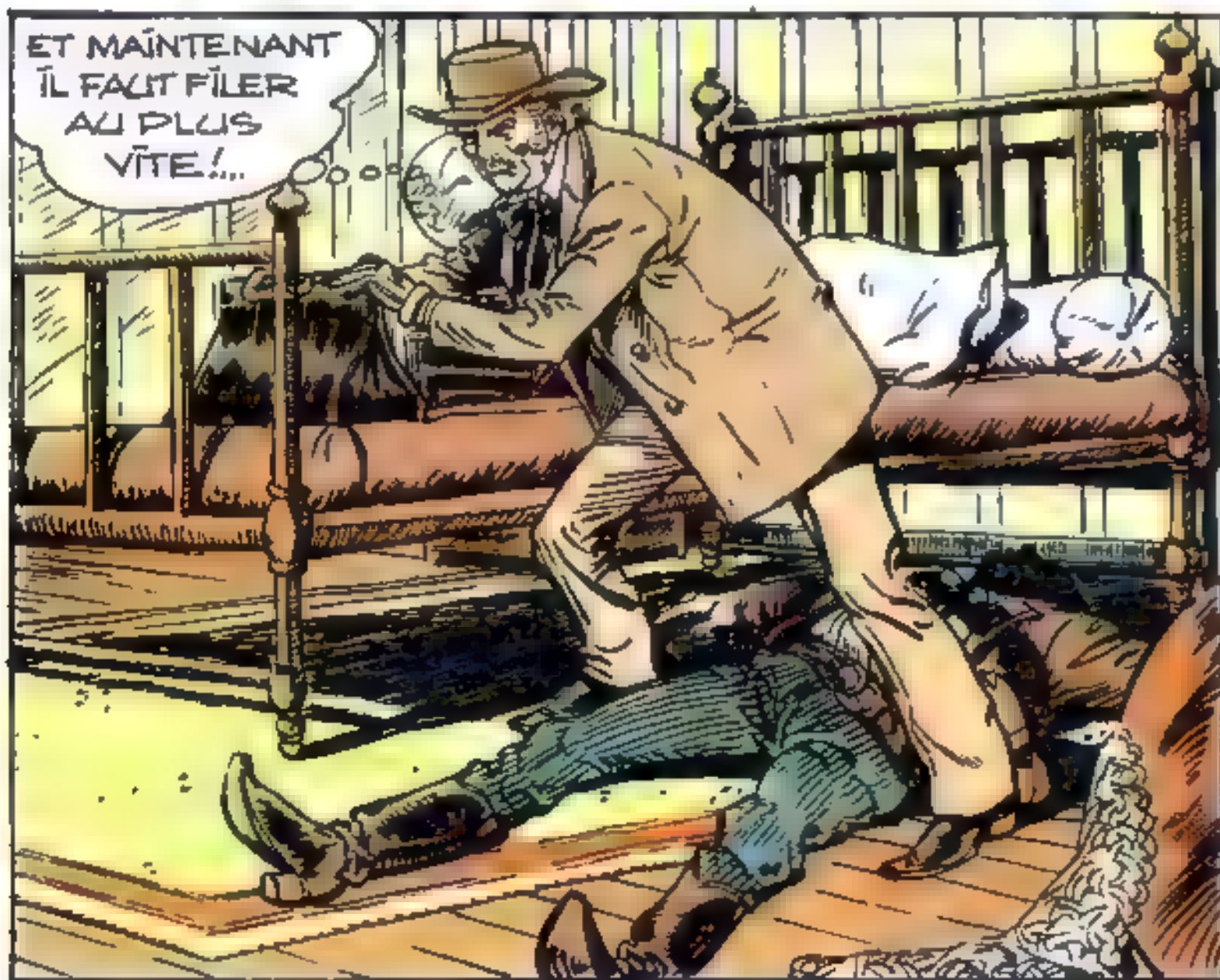
ET SI VOUS DISPARAIS- SIEZ, SHÉRIF, JE N'AU- RAIS PLUS DU TOUT DE PART À VERGER

OH! OH!... ON DIRAIT QUE ÇA TOURNE MAL POUR LE SHÉRIF!...

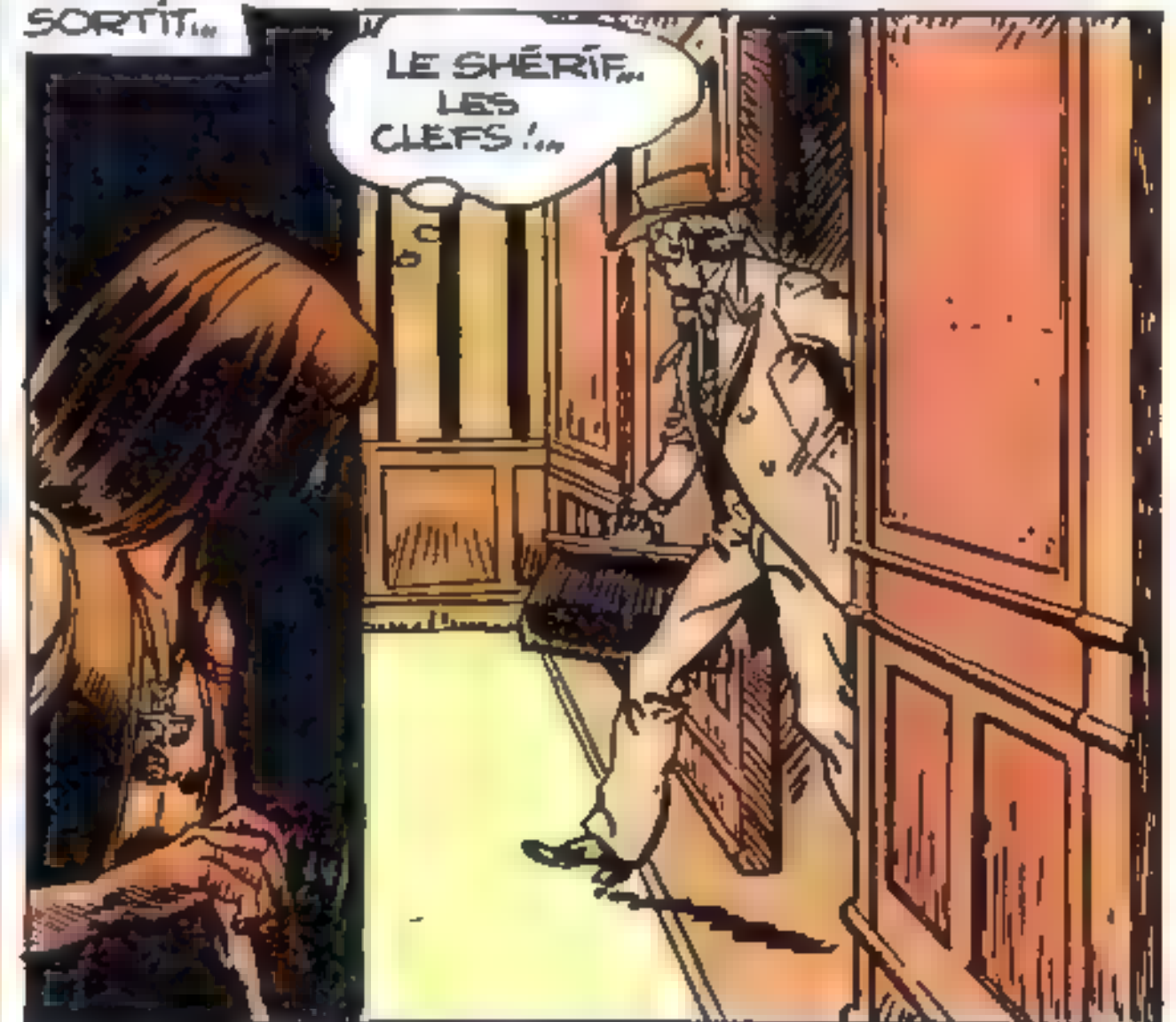


EN EFFET...

ARRÊTEZ, CAPITAINE !
ARRÊTEZ !!



OKADA N'EST QUE LE TEMPS DE S'EFFACER DANS
L'OMBRE QUAND L'HOMME À LA BARBACANE
SORTIT...



1962



L'ENFANT VENAIT DE RÉ-
CUPÉRER LE TROUSSEAU
QUAND...



"Soldat sudiste..."

3
29



COMME L'ATTELAGE PASSAIT SOUS LA FENÊTRE, OKADA N'HÉSTA PAS

HUE!
PLUS
VITE!!



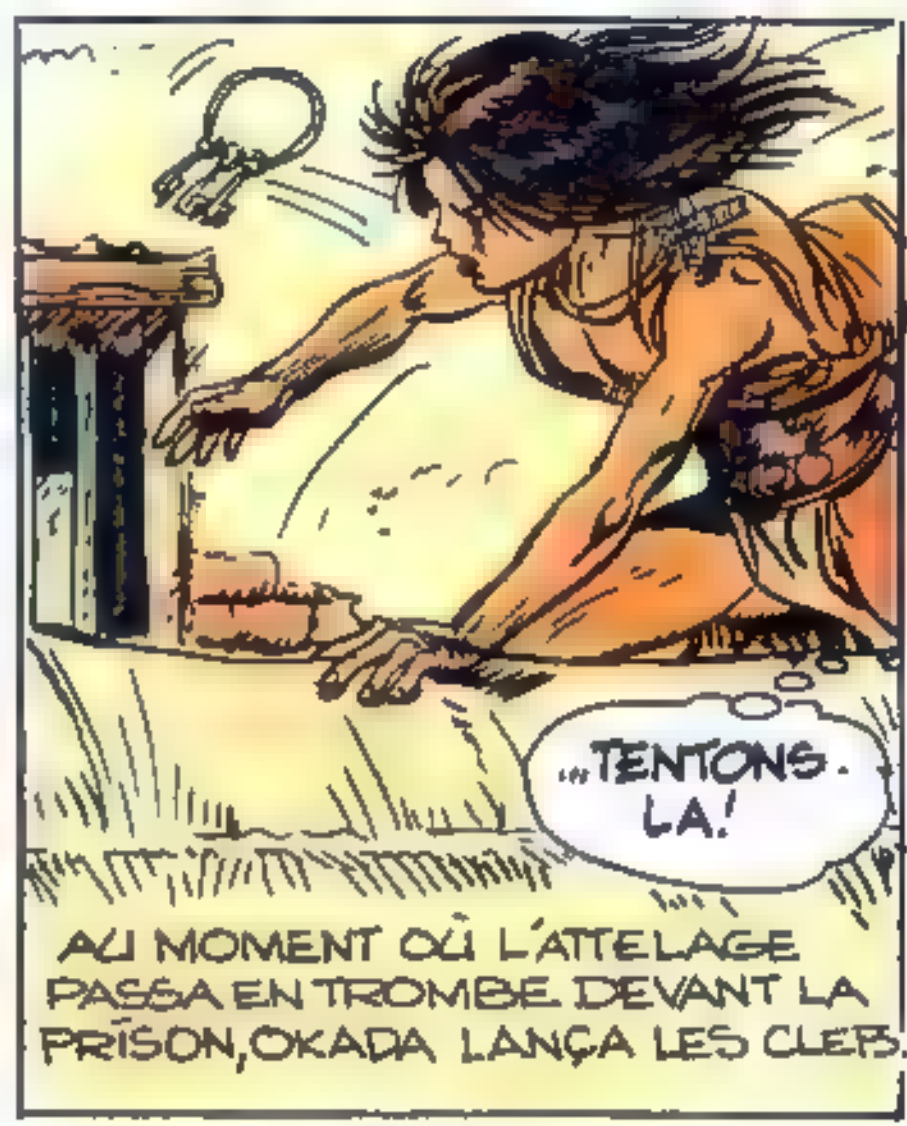
CE COCHER
EST FOU!

IL VASE
RENVERSER!



JAIL

LA PRISON!
JE N'AI QU'UNE
CHANCE SUR
CENT DE
RÉUSSIR!



TENTONS-
LA!

AU MOMENT OÙ L'ATTELAGE
PASSA EN TROMBE DEVANT LA
PRISON, OKADA LANÇA LES CLEFS.



CLANG

LES CLEFS DE
LA CELLULE!...
C'EST LA PRO-
VIDENCE QUI
LES ENVOIE!...

HUMM... JE CROIS
PLUTÔT QUE C'EST
OKADA!...



CEPENDANT...

ÇA
DEVAIT
ARRIVER

AAH!

CRACK

LE SUDISTE
AVAIT PRIS LE VIRAGE À
UNE TELLE VITESSE...



QUE LE CHARIOT
SE RENVERSA...

L'HOMME ET OKADA SE RETROUVÈRENT AU MILIEU D'UNE JONCHÉE DE LIVRES...

D'OU VIENS-TU, TOI ?... QUI ES-TU ?...



OKADA FUT SURPRIS PAR LA RÉACTION DU CAPITAINE

OOH!



NE CROYEZ-VOUS PAS QUE C'EST PLUTÔT À VOUS DE RÉPONDRE À NOS QUESTIONS ?...

JOHNNY ET "MISTER BOOKS" SURGIRENT, LE FUSIL SOUS LE BRAS!



1962

SI VOUS TENEZ À LA VIE DE CE GOSSE, JETEZ VOS ARMES!



ENTRAÎNANT OKADA, LE GREDIN SE REPLIÀIT VERS LE "SHERIFF'S OFFICE"...

OBEÏSSEZ, "MISTER BOOKS"! LÂCHEZ CE FUSIL!...

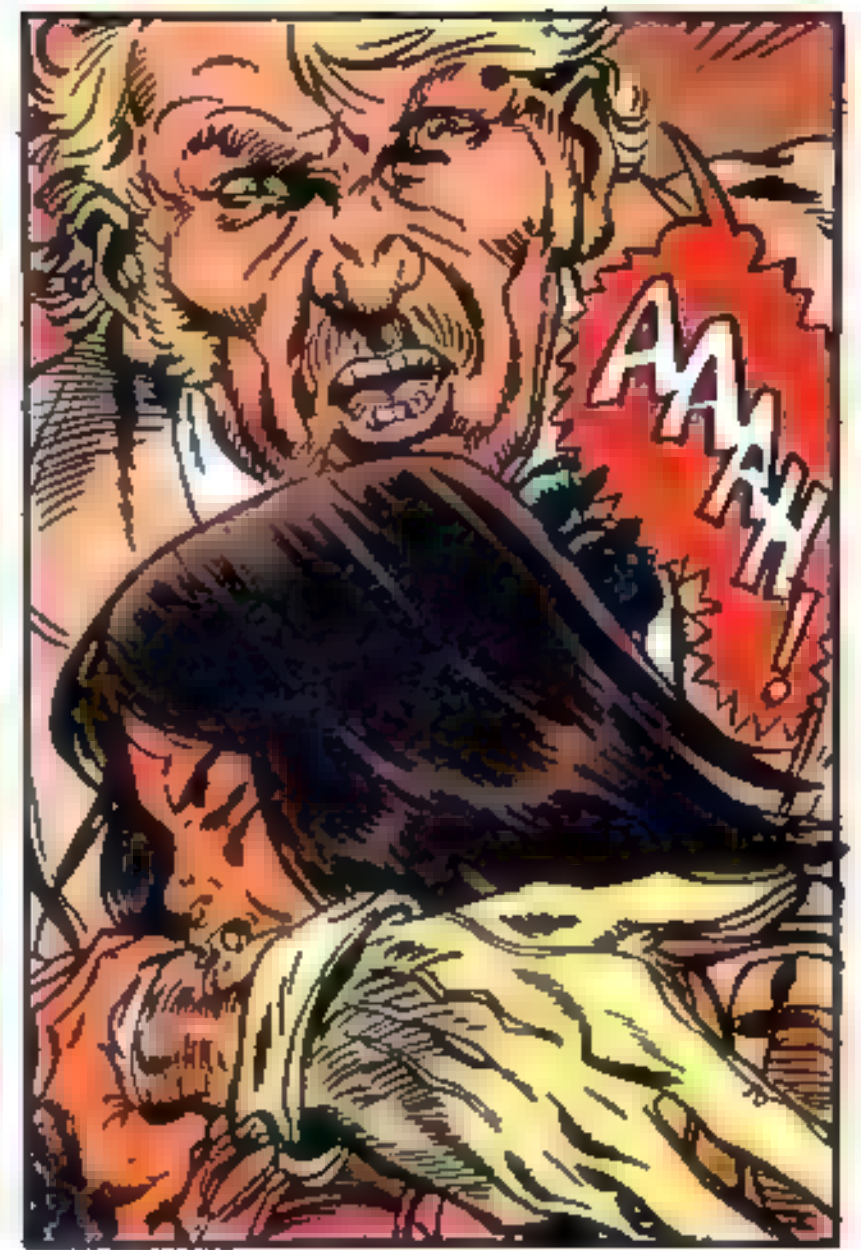
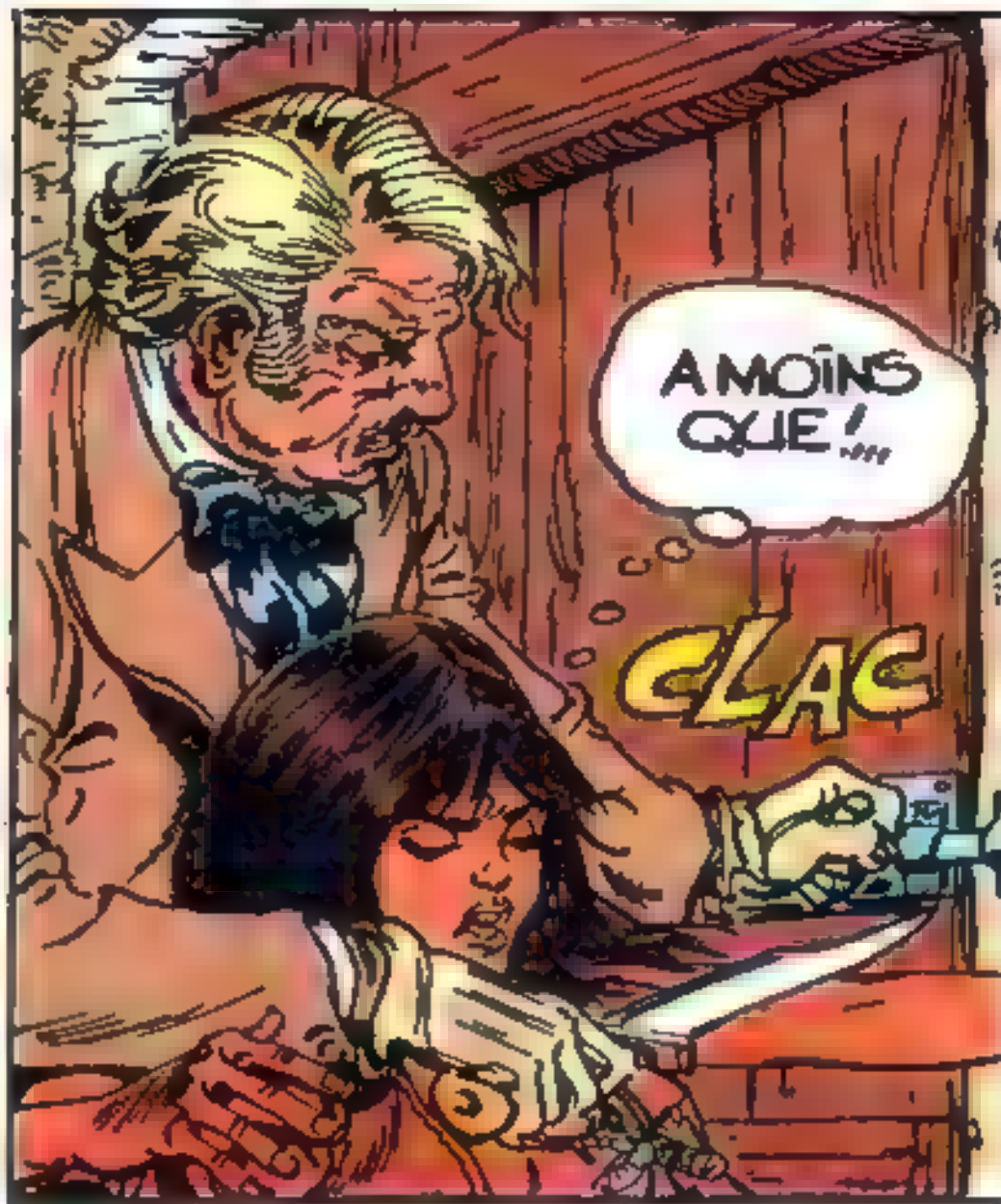
TU M'AS FAIT PERDRE UNE FORTUNE, MAUDITE GRAÏNE D'APACHE! TU ME PAIERAS ÇA !...



"L'IRLANDAIS" NE POUVAIT RISQUER LA VIE DE SON FILS...



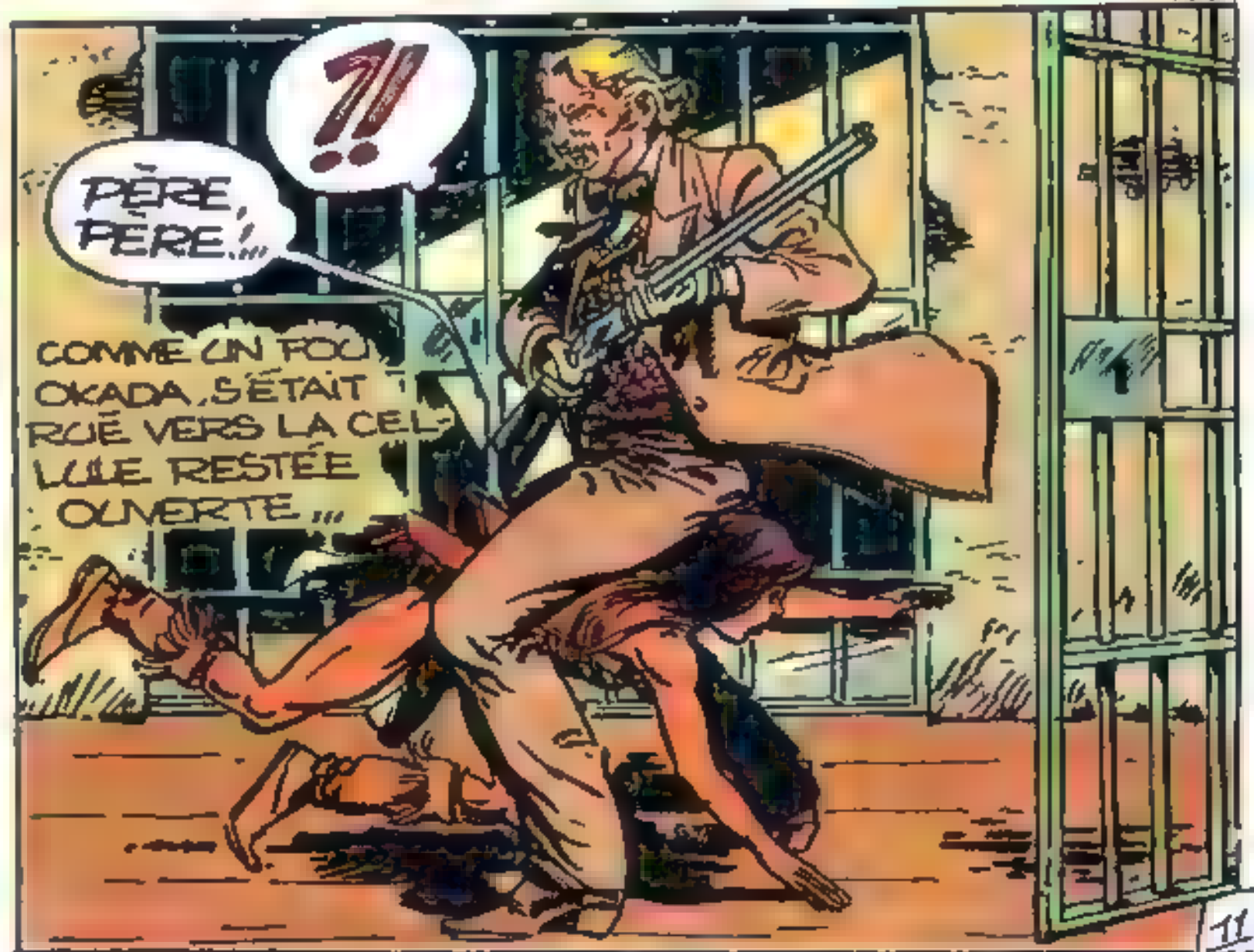
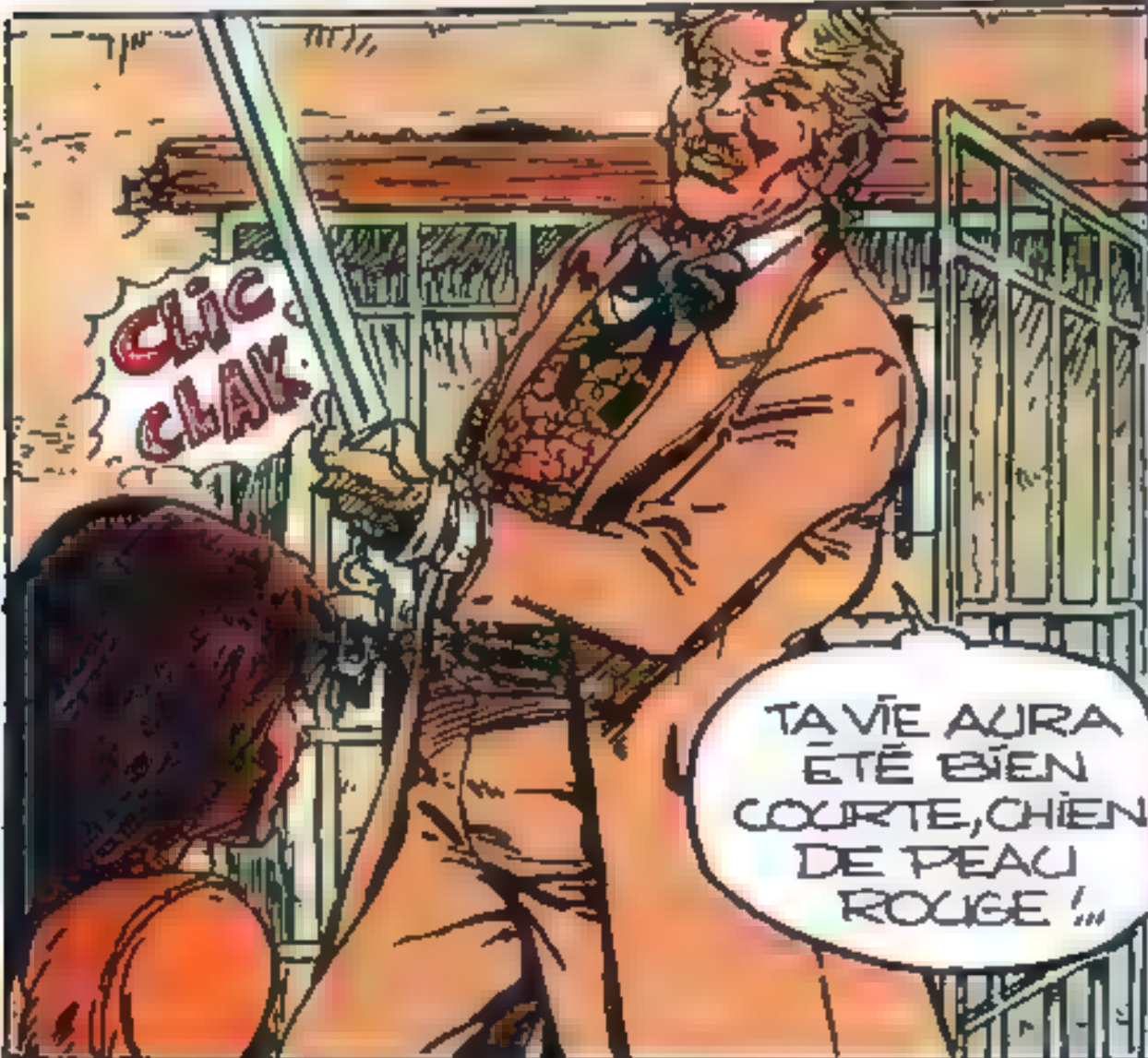
L'ENFANT DEVINAIT QUE CET HOMME ÉTAIT SANS PITIÉ...



SOUS LA MORSURE, LA MAIN AVAIT LAISSÉ ÉCHAPPER LE COUTELAS...



NI CELUI DE RAMASSER SON COUTELAS...





JOHNNY ET MR BOOKS AVAIENT RECUPÉRÉ LEURS ARMES, MAIS...

NOUS NE POUVONS RIEN POUR OKADA TANT QUE CE SCÉLÉRAT LE TIENT À SA MERCI!

HÉLAS, L'IRLANDAIS, RIEN... RIEN!



JOHNNY ALLAIT RÉPONDRE QUAND...

BANG

OKADA!

CE CHENAPAN N'A TOUT DE MÊME, PAS OSE!

1962



OKADA! J'ARRIVE, MON PETIT! J'ARRIVE!

À CET INSTANT, RIEN NI PERSONNE N'AURAIT PU RETENIR L'IRLANDAIS

LA PORTE CÉDA SOUS CE COUP DE BOUTOIR...

JOHNNY, QUI S'ATTENDAIT AU PIRE, FAUT HURLER DE JOIE...



BOOM



OKADA!!!

CRASH



OOH!... QUE S'EST-IL PASSÉ?... CE COUP DE FUSIL...

OKADA ÉTAIT BLOTTI AU FOND DE LA CELLULE...
LE CAPITAINE GISAÏT SUR LE SEUIL DE CELLE-CI,
SON FUSIL ENCORE FUMANT!!!



IL A FAIT
FEU SUR MOI, ET...
ET...IL M'A MANQUÉ
!!!



AH!



LA BALLE
A RICOCHÉ SUR
LES TROIS MURS
AVANT DE LE
FRAPPER À
MORT!!!

C'EST POURTANT
SIMPLE, MR BOOKS.
**CES QUATRES
COQUINS ÉTAIENT
COMPLÈTES!**
JE VAIS VOUS
EXPLIQUER...

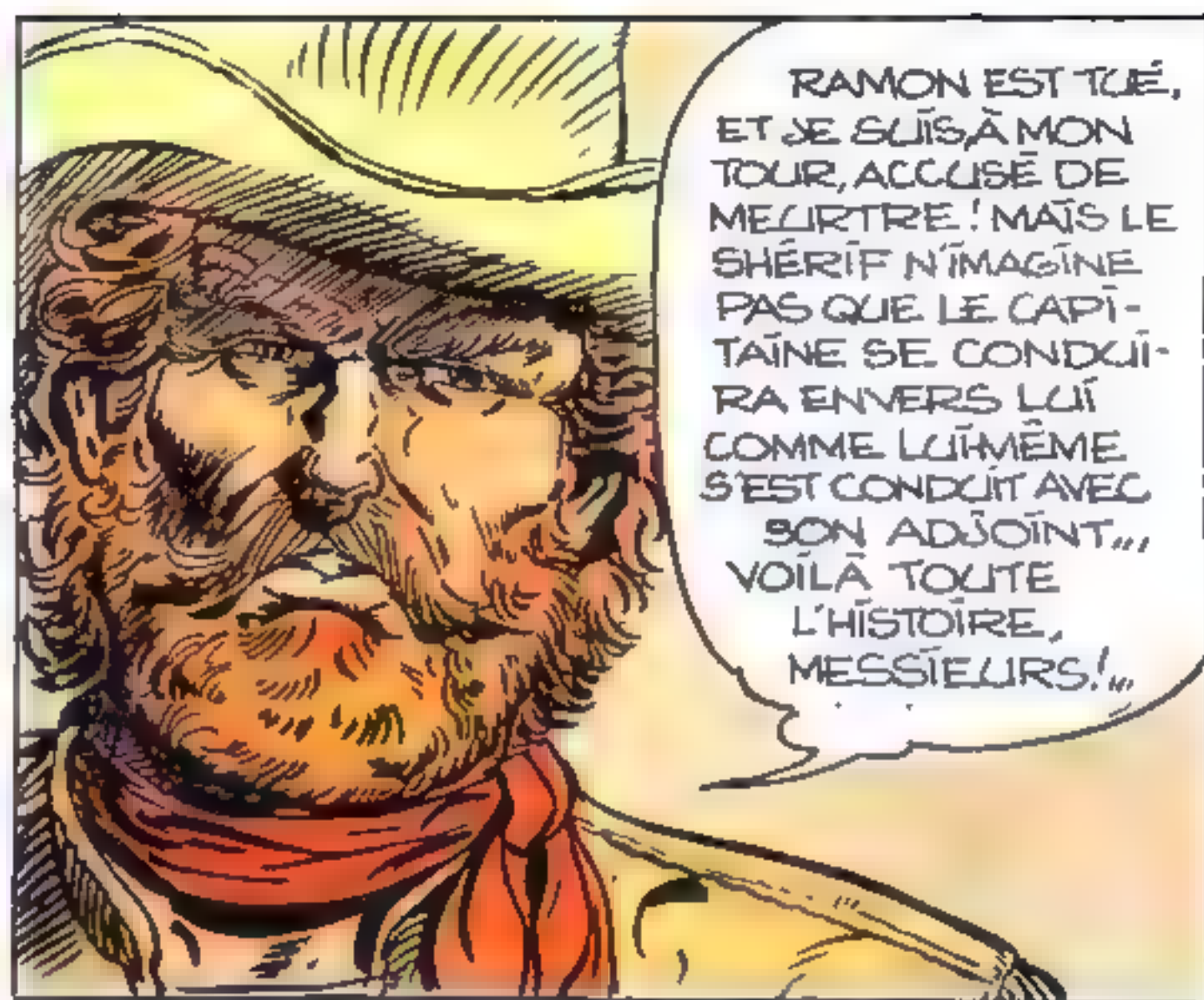


APRÈS DICKY TROP,
APRÈS RAMON ET LE
SHÉRIF, C'EST LE TOUR
DE CET INDIVIDU!!! JE NE
COMPRENDS RIEN À CETTE
HISTOIRE!!!



"TOUT PEUT SE RÉSUMER AINSI..." LE SHÉRIF ET SON
ADJOINT DICKY TROP DÉTOURNENT UNE CAISSE DE
RÉVOLVERS, DESTINÉE AU NORD, ET LA DISSIMULENT,
À L'INSU DE 'MR BOOKS', DANS SA CARGAISON DE
LIVRES!!!

ILS COMPTENT VENDRE
CES ARMES À UN CAPİ-
TAİNE SUDİSTE ET À
SON COMPÈRE RAMON...
2°) POUR DOUBLER
SA PART, LE SHÉRIF
SUPPRİME
DİCKY ET
PROFİTE DE
VOTRE TYRESSE
POUR VOUS
ACCUŞER DE
MEURTRE...



RAMON EST TUE,
ET JE SUIS À MON
TOUR, ACCUSÉ DE
MEURTRE ! MAIS LE
SHÉRIF N'IMAGİNE
PAS QUE LE CAPİ-
TAİNE SE CONDUI-
RA ENVERS LUI
COMME LUI-MÊME
S'EST CONDUIT AVEC
SON ADJOİNT...
VOİLÀ TOUTE
L'HİSTOİRE,
MESSİEURS !...

UNE HİSTOİRE QU'İ AURAIT MAL
FİNİ SANS TON GAMİN, L'IRLANDAIS.
LA FONTAİNE AVAIT BIEN RAİ-
SON EN ÉCRİVANT : "ON A SOU-
VENT BESOİN D'UN PLUS
PETİT QUE SOİ..."



TIENS, MON GARS... TON COURAGE
MERİTE BIEN CE PETİT CADEAU !...

OH !... UN LIVRE
DE FABLES !...
MERCI,
"MİSTER
BOOKS" !!!

LA JOYEUSE CONFUSİON DE L'ENFANT
NE LAİSSAIT PAS PRÉVOİR QU'İL
DEVIENDRAİT, UN JOUR L'INTRAITABLE
CAPİTAİNE APACHE !...

NORMA
82

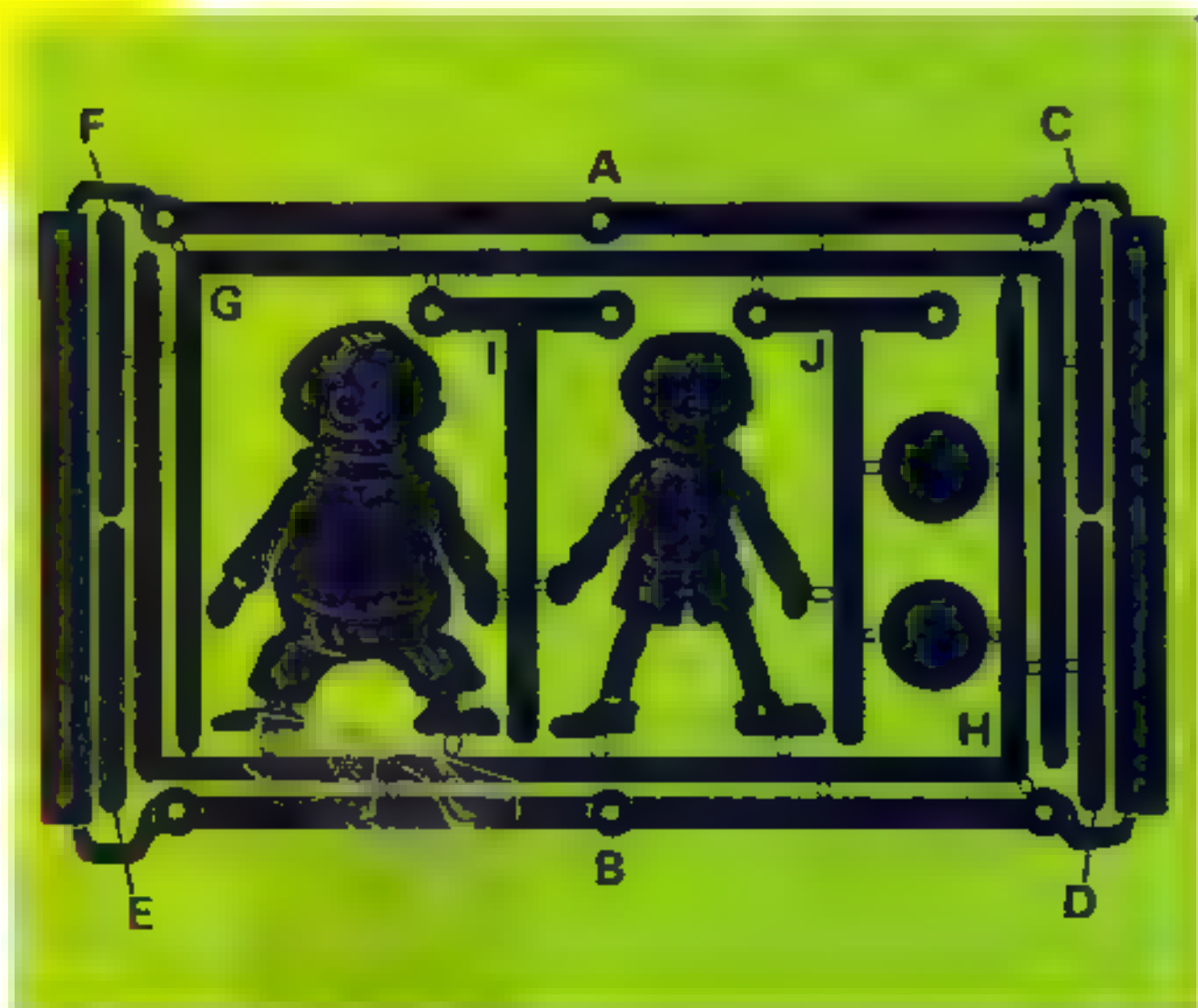
FIN DE L'ÉPİSİDE.

14
77

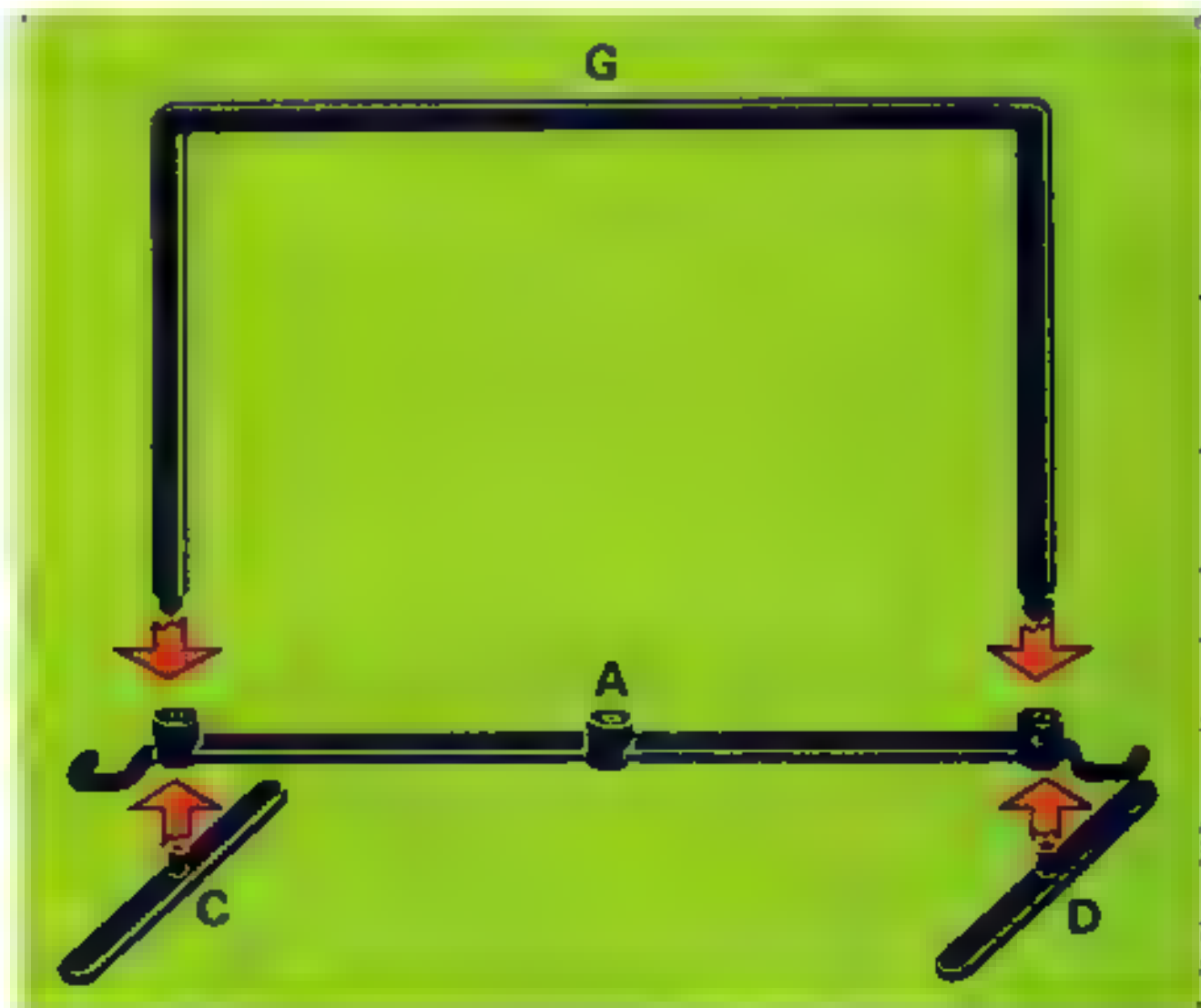
ton gadget

Le foot à souffle

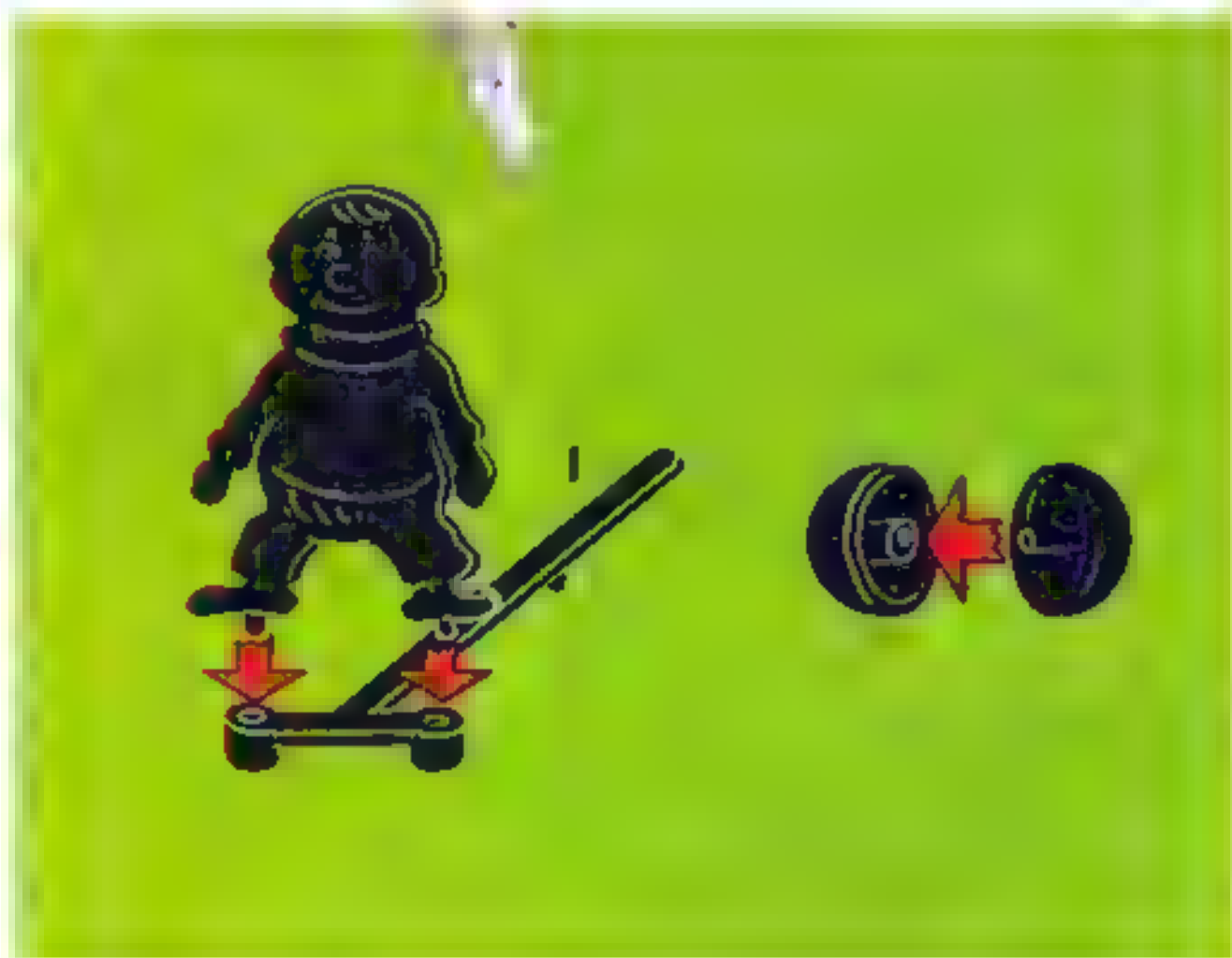
Qui a dit : souffler n'est pas jouer ? Il ne manque pas d'air celui-là ! Cette semaine, avec le gadget que je te présente, souffler, c'est jouer ! Qu'il vente, qu'il grêle ou qu'il neige, tu pourras chez toi, tranquillement, avec tes copains, pratiquer ce nouveau sport, le *foot à souffle*...



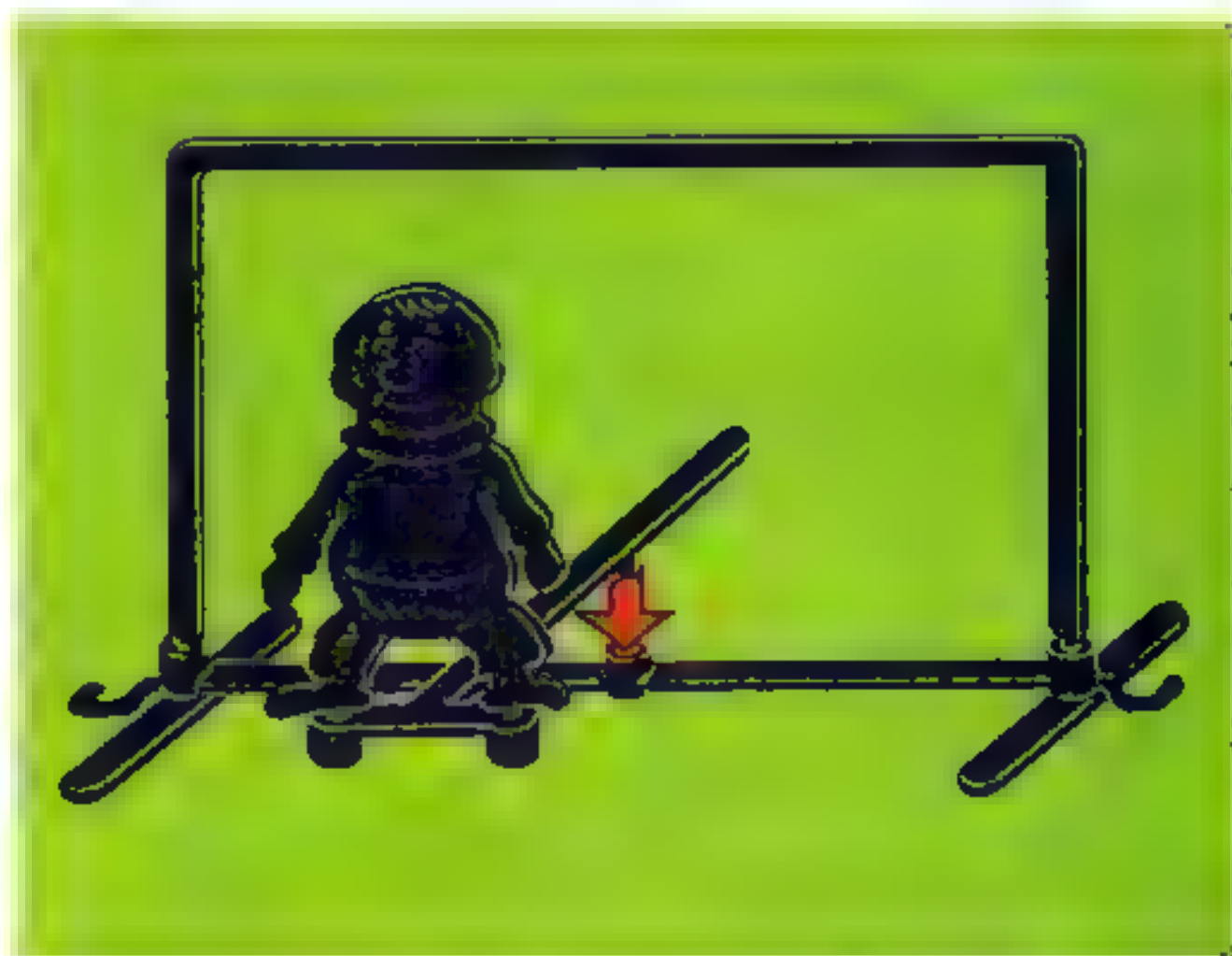
Ton gadget se compose d'1 grappe et de 2 sarbacanes. Dégrappe soigneusement tous les éléments à l'aide d'une paire de ciseaux, et ébarbe-les.



1. A l'extrémité de chacun des axes des buts A et B, fixe les supports des buts : C, D, E et F. pose les cadres des buts G et H.



2. Prends les 2 supports I et J, le téton central tourné vers le bas, et installe chacun des joueurs sur la barre transversale de chaque support. Assemble les 2 moitiés du ballon.



3. Enfonce le téton central de chaque support dans le trou central de chaque axe de but. Vérifie que le support de chaque goal pivote bien.

Ça y est, ton gadget est monté : les 2 goals dans leur but, le ballon. Ton *foot à souffle* est prêt à fonctionner !

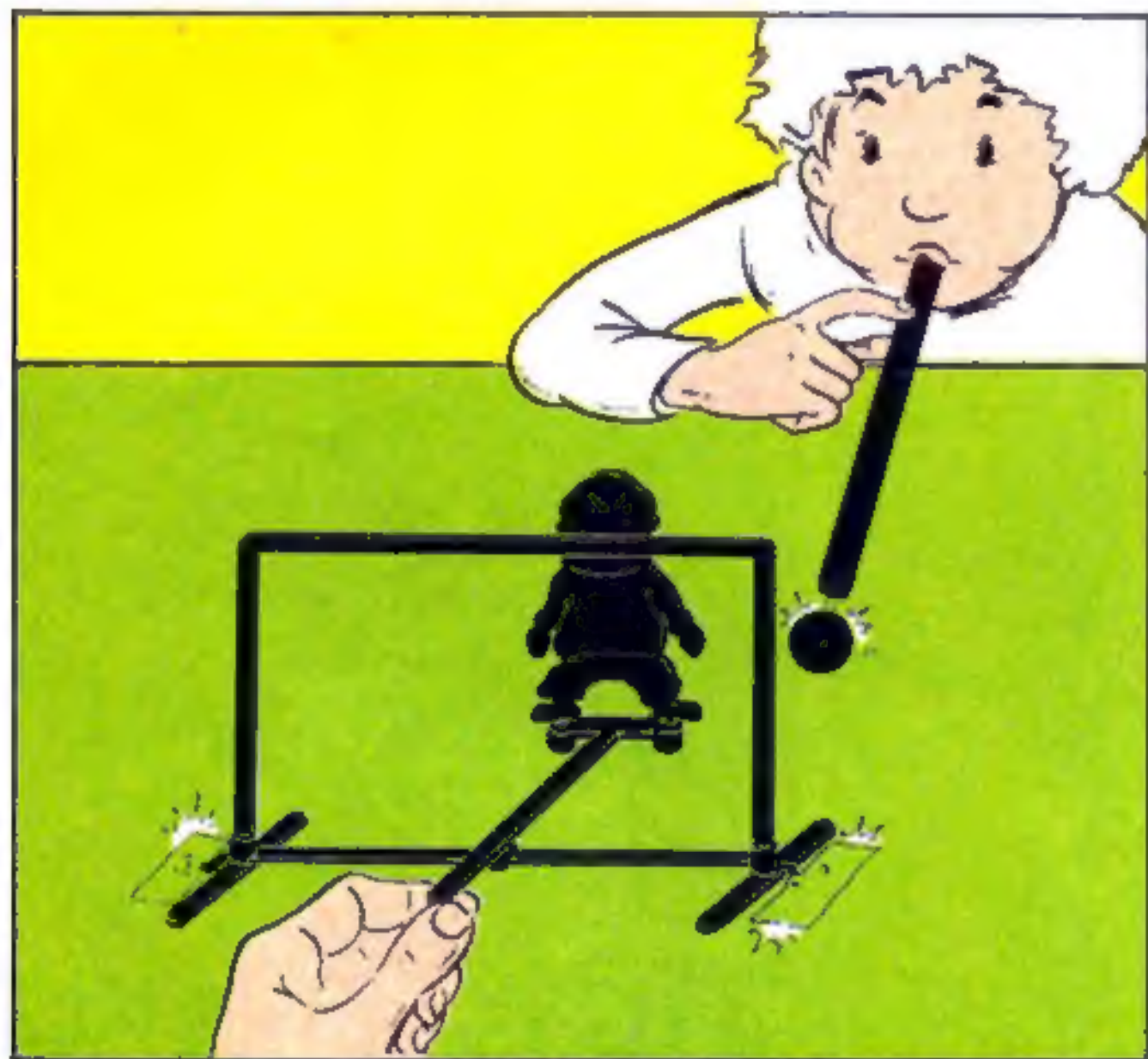
Le gadget ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois.

Un gadget fou ! fou ! foot !!!

COMMENT JOUER !

Il s'agit, comme au football, de marquer un but à son adversaire. Pour empêcher ton adversaire de marquer des buts, ton goal peut se déplacer sur son axe à l'intérieur de la cage. Il doit, soit détourner la balle avec le pied, soit bloquer les tirs entre ses jambes. Mais, dois-tu te dire, comment marquer les buts ? Mais en soufflant sur la balle, bien sûr, à l'aide d'une sarbacane.

Le *foot à souffle* se pratique à deux. L'un des joueurs prend la place du goal, tandis que l'autre occupe le poste du buteur.



Doigté et précision sont indispensables au gardien de but. Pour cela, il faut bien prendre le levier de rotation sous l'index et le faire pivoter par simple mouvement du doigt. Pour le buteur, l'important est d'avoir... du souffle, et de bien le maîtriser pour pouvoir viser juste et pousser la balle suffisamment vite dans les buts de l'adversaire.

FABRIQUE-TOI UN TERRAIN...

Découpe dans du carton, 2 bandes de 12,5 cm de large sur 27 cm de long. Place le but au bout de chacune d'elles en scotchant les pieds de celui-ci. Fixe les 2 moitiés du terrain.

Tu peux, si tu le désires, donner à ton gardien les couleurs de ton club préféré, en le coloriant avec un feutre.

Et voilà, tout est prêt pour le match!...

La semaine prochaine

un gadget incroyable

PIERRE RICHARD

présente: **LA MACHINE
A FAIRE
DES OEUFS
CARRES**





LA GRANDE COURSE A

LA GRANDE COURSE A



EZ PIF! RIGOLEZ PIF!



CARLOS, MONTAGNÉ et COLLARO sont sur la bonne piste!
A la semaine prochaine...

UX GADGETS FARCEURS



LE NOUVEAU
Pif

N° 724

TON GADGET

LE FOOT A SOUFFLE

Un gadget fou, fou, FOOT...



8F.

